Player one

Magazine N°1 des Consoles

Player one

Dragon Ball

Le jeu Nintendo et Sony

L'intégrale

Nouveau film et série TV

Le concours

Le poster

Ultra 64
Rebaptisé et reporté

Virtua Fighter 2
Les coups ultimes

Final Fantasy VII
les premières images

TOY story
L'événement Disney sur grand écran et 16 bits

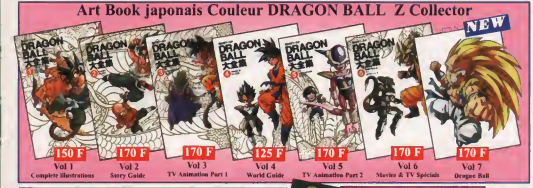
Le test !

Killer Instinct 2

62 Mars 96

32F

M 4413 - 62 - 32,00 F



DRAGON BALL Z TRADING COLLECTION

114 Cartes à collectionner dont 12 Brillantes & 4 Hologramme

Le Sachet 12 cartes 35 F 25 F
98 Cartes différentes 100 F
12 Cartes Brillantes différentes 120 F
4 Hologrammes différentes 150 F
La collection complète 370 F

MEGA PROMO
5 Sachets 100 F
10 Sachets 150 F
15 Sachets 200 F

50 Francs l'hologramme
Hologramme N° 1 VEGETA
Hologramme N° 2 SONGOKOU
Hologramme N° 3 SONGOHAN
Hologramme N° 4 GOTEN& TRUNK

Heros collection 2 DBZ
Le sachet de 10 Cartes 10 F
les 10 Sachets 90 F

Heros collection 3 DBZ
Le sachet de 10 Cartes 15 F
les 10 Sachets 130 F

Heros collection 4 DBZ
Le sachet de 10 Cartes 20 F
les 10 Sachets 180 F

Sachet de 35 PP cards Dragon Ball Z
70 F

Sachet de 35 Cartes 3 dimensions Dragon Ball Z
120 F

Power Level Dragon Ball Z
40 Cartes différentes dont 2 Brillantes
N° 13 100 F
N° 14 160 F
N° 15 200 F

Manga Noir & Blanc B.D japonaise
42 Vol disponibles
39 F le vol
Pack 4 Vol au choix
140F
soit 35 F le Volume

Dragon Ball & Dragon Ball Z Art Book Cardass Perfect

158 Pages couleurs avec 1 poster et 4 cartes collector inédites

Les fans vont enfin être comblés avec ce magnifique guide qui présente toutes les cartes de la série DP Collection de la Série 1 à la série 25 avec de superbes illustrations pour décorer le tout. Cette ouvrage est indispensable à tous les collectionneurs de CARDASS

Pochette Surprise Dragon Ball Z
50 F ou 100 F

Différents articles Dragon Ball Z déjà enveloppés dans une pochette cadeau et prête à être offerte, elle fera la joie de vos enfants.

Trading, Power level, Changing, Cardass, Marque page, Adventure, autocollants
(Plus de 20 cartes différentes dans pochettes 50 F)
(Plus de 40 cartes différentes dans pochettes 100 F)

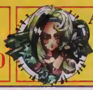
18 Figurines Super Battle Collection Articulées de 10 à 20 Cm Selon le personnage

AMICROPUCE

LES RELAIS AMICROPUCE

Revendeurs si vous êtes intéressés pour rejoindre nos relais
Contactez nous au 38.68.15.50 Fax 38.54.87.14

Siege Social ORLEANS
19 rue Ste Catherine
Tel 38.68.15.50



AMICROPUCE
97 Av de Grammont
37000 TOURS
Tél 47.20.56.81

VIDEO - GAMES
Rue Bertrand
36000 CHATEAUROUX
Tél 54.07.86.52

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
Tél. 38 68 15 50
Fax 38 54 87 14

Mangas Français
Bandes dessinées NEWS

Ranma 1 2	7 vol.	37 F le vol.	
Dragon Ball	**19 vol.**	**37 F le vol.**	**N° 19**
Sailormoon	**6 vol.**	**37 F le vol.**	**N° 6**
Orion	2 vol.	76 F le vol.	
Street Fighter II	4 vol.	46 F le vol.	
Appleseed	4 vol.	76 F le vol.	N° 4
Akira	13 vol.	96 F le vol.	N° 13
Crying freeman	2 vol.	46 F le vol.	N° 2
Vidéo girl AI	**10 vol.**	**30 F le vol.**	**N° 10**
Gunnm	**5 vol.**	**39 F le vol.**	**N° 5**
Docteur slump	**4 vol.**	**37 F le vol.**	**N° 4**
RG Veda	2 Vol.	45 F le vol.	N° 2
Cyber Weapon Z	1 Vol.	75 F le vol.	
Nomad	**3 Vol.**	**96 F le vol.**	**N° 3**
Porco Rosso	**4 Vol.**	**56 F le vol.**	**N° 4**
Dominion	1 Vol.	75 F le vol.	
Vaelber Saga	1 Vol.	85 F le vol.	
Les élémentalistes	**2 Vol.**	**76 F le vol.**	**N° 2**
Gon	**2 Vol.**	**37 F le vol.**	**N° 2**
Art Book Porco Rosso		169 F le vol.	NEW
Takeru		**75 F le vol.**	**NEW**
Hawk		**45 F le vol.**	**NEW**
Mother Sarah		**99 F le vol.**	**NEW**

Cyber Weapon Z — Akira N° 13 — Dragon Ball 19 VEGETA — Takeru de Buichi TERASAWA l'auteur de COBRA — Mother Sarah de Otomo KATSUHIRO L'auteur d'AKIRA — Ranma 1/2 N°8 Roméo & juliette

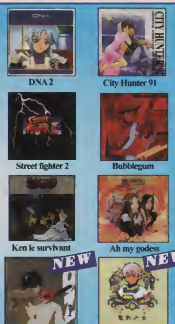
K7 Vidéo SECAM

Ah My Godess	**3 Vol**	**110 F/vol**
Appleseed		135 F vol
Armitage 3	**2 Vol**	**139 F/vol**
Art of Fighting		145 F vol
Baoh		139 F/vol
Blackjack	**2 Vol**	**145 F/vol**
Borgman		145 F vol
Bubblegum Crisis	**2 Vol**	**139 F/vol**
Chasseur de vampire		139 F/vol
Cobra	**8 Vol**	**145 F/vol**
Cobra le film		**145 F/vol**
Cyber city	3 Vol	129 F/vol
Deus		110 F/vol
Die Hard Chasseur de primes		**139 F/vol**
Dominion	2 Vol	129 F/vol
Fatal Fury	3 Vol	145 F/vol
Golgo 13		139 F/vol
Gunnm		139 F/vol
Guyver	**2 Vol**	**139 F/vol**
Iria	3 Vol	139 F/vol
Ken le survivant le film		145 F/Vol
Ken le survivant la série	4 Vol	79 F/vol
Kishin Heidan	**2 Vol**	**139 F/vol**
Kojiro	**4 Vol**	**145 F/vol**
La cité interdite		129 F/vol
Lodoss	6 Vol	145 F/vol
La légende de lemnear		145 F/vol
Macross le film		145 F/vol
Max & cie le film		**145 F/vol**
Max & Cie OAV		**145 F/vol**
Mamono hunter yoko	**3 Vol**	**110 F/vol**
Maps	2 Vol	129 F/vol
Mégalopolis	4 Vol	99 F/vol
Moldiver	**3 Vol**	**139 F/vol**
Nicky Larson la série	4 Vol	79 F/vol
Orange road		**139 F/vol**
Patlabor	**2 Vol**	**139 F/vol**
Plastic Little		139 F/vol
Ran la légende Verte	**2 Vol**	**139 F/vol**
Ranma 1/2	**3 Vol**	**135 F/vol**
Ranma 1/2 le film	**2 Vol**	**145 F/vol**
Ranma 1 2 La série	4 Vol	79 F/vol
RG Veda		139 F/vol
Rouzin Z		139 F/vol
Sailormoon la série		79 F/vol
Saint Seya la serie		79 F/vol
Samourai Shodown		145 F/vol
Slow Step	**3 Vol**	**139 F/vol**
Street fighter 2		139 F/vol
Tenchi Muyo	**2 Vol**	**139 F/vol**
The cokpit		139 F vol
Urotsukidoji	3 Vol	145 F vol
Ushio & Tora	**3 Vol**	**110 F/vol**
Venus War		129 F vol
Watt Poe		145 F vol
You're Under Arrest		145 F vol
Yugen Kaisha	**3 Vol**	**99 F/vol**

Max & cie le film — Fatal Fury 3 — Bubble 2 — Armitage III — Patlabor 2 — Kishin Heidan — Orange Road — Cobra 8 — Black jack 2 — Guyver 2 — Hugen Kaisha 2 — Cobra le film — Max & Cie OAV — RG Veda — Megalopolis 4

Compacts disques Originaux

Ah Mégamisama ongaku	2 Vol	285 F/vol
Animation BGM Collection		375 F/vol
Animé Sanjushi OST		235 F/vol
Arslan Senki 2 OST		255 F/vol
Bishojo senshi sailormoon SS		149 F/vol
Bubblegum Crisis	2 Vol	240 F/vol
Chojiku Yosai Macross 2	2 Vol	235 F/vol
Chojiku Yosai Macross Complet		585 F/vol
Chojiku Yosai Macross Plus Sha		120 F/vol
Chojiku Yosai Macross Plus OST	2 Vol	235 F/vol
City Hunter	2 Vol	270 F/vol
City Hunter 2	2 Vol	270 F/vol
City Hunter 3		255 F/vol
City Hunter 91		249 F/vol
City Hunter Dramatic Master	2 Vol	359 F/vol
Denei Shojo Vidéo Girl Ai OST		235 F/vol
DNA 2 Sountrack		255 F/vol
Dragon Ball Z The box 5 Volumes		795 F/Box
Fushigi No Umi No Nadia	3 Vol	240 F/vol
H2 TV Série Original		270 F/vol
Hokuto No Ken The movie		269 F/vol
Hotaru No Haka Original Sound		250 F/vol
Kagaku Niojatai Gatchaman		195 F/vol
Kaze No Tani No Nausicaa OST		200 F/vol
Kido Keitsatsu Patlabor 2 Movie		240 F/vol
Kido Senshi Gundam 0083 OST		350 F/vol
Kimagure Orange Road	3 Vol	199 F/vol
Kishin Doji Zenki OST	3 Vol	225 F/vol
Lodoss Tosenki	3 Vol	229 F/vol
Magic Knight Ray earth OST	2 Vol	199 F/vol
Maison Ikkoku Music Blend	2 Vol	260 F/vol
Majo no Takkyubin OST		240 F/vol
Mimi O Sumaseba OST		240 F/vol
Saint Seya Memorial Box 5 Volumes		895 F/Box
Street fighter 2	2 Vol	255 F/vol
Tenku No Shiro Laputa Hikoseki		199 F/vol
TO-Y Original Image album		270 F/vol
Tonari no Totoro OST		240 F/vol
Yoroiden Samurai Troopers I-JI		199 F/vol



DNA 2 — City Hunter 91 — Street fighter 2 — Bubblegum — Ken le survivant — Ah my godess — OZ — Vidéo Girl AI

Compacts disques Originaux distribué en FRANCE

OZ	139 F/vol
Vidéo Girl ai	139 F/vol

Le coin des affaires

Trading US Spawn	10 F
Trading US Flair Marvel	30 F
Pin's DBZ	5 F
Boite de 240 pogs DBZ	99 F
Mangas Jap DBZ N°1 à 18	29 F
Casquette DBZ	35 F
9 Cartes DBZ blister	17 F
Cahier DBZ	17 F
Jeu Barcode DBZ japonais	150 F
Animé comics DBZ couleur	49 F
5 Film collection DBZ	25 F
Estampes en rotin DBZ	35 F
Débardeur DBZ	59 F
New pogs collector DBZ	79 F
35 PP card DBZ	45 F

Nouveau Les CROPUCES

Comment obtenir des CROPUCES ?
Ces Cropuces sont offerts aux clients AMICROPUCE par tranche de 100 F d'achat. 1 Cropuce avec le chiffre 1 offert pour tout achat compris entre 100 et 199 F Etc...

Comment utiliser les CROPUCES ?
Les cropuces sont cumulables entre eux. Si vous possédez 7 cropuces vous avez un bon d'achat total de 70 F. Ces cropuces permettent d'acheter les articles du catalogue. Des explications plus détaillées sont fournies avec votre commande ou sur simple demande.

3615 AMICROPUCE la japanimation en direct du japon
Nouveautés, Dialogue en direct, Jeux primés, Commande sur catalogue, Compact & Lasers Disques, Gundams, Goodies, Tout DRAGON BALL Z...

NOUVEAU Le club AMICROPUCE

Bénéficier des nombreux avantages du club
* Des produits exclusifs réservés aux adhérents
* Un catalogue envoyé gratuitement à chaque parution
* Tous les mois les nouveautés à prix préférentiels
* Une carte d'adhérent à votre nom
* Un Cadeau (Gratuit) à chaque anniversaire

et bien d'autres avantages détaillé dans notre dépliant

Coût unique de l'adhésion 150 F

Cadeau de bienvenue au Club

Des Cropuces exclusifs
Pour tous les adhérents

Un art Book Dragon Ball
Pour les tous les nouveaux adhérents

P9603 Catalogue des Promos & Nouveautés Gratuit dans toutes les commandes
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM .... Prénom ....
Adresse ....
....
Ville .... Code postal________ Dale de Naissance

DESIGNATION	PRIX
Je désire devenir adhérent au club AMICROPUCE sans obligation d'achat et règle le montant de mon adhésion de 150 Francs	OUI NON
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire Envoie hors France Métropolitaine ajouter 30 Francs	30 F +
Date de commande **TOTAL A PAYER**	

Votre N° de téléphone

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

Signature des parents pour les mineurs

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 45 F
☐ Carte bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débités le jour de le livreison
Carte N°........./........./........./.........Dete expiration........./.........

Toutes les commandes sont livrées par colissimo entreprise dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Toutes marques citées dans ces 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTÈME ÉDITION
10, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. : 01 40 20 30 30. Fax : 46 04 00 57.
36 60 77 33 (Minitel), 36 68 77 33 (SOS Player).
3615 PLAYER ONE
Internet : player@magnet.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Pierre VALLS.
Rédacteur en chef : Laurent DEFRANCE.
Rédacteur en chef adjoint : François TARRAIN.
Secrétaire de rédaction : Nathalie RON-KREUILLOT.
Yoseff GRACIEUX.
Rédacteurs : Cédric ADLER, Sylphane BURET, Jean-Baptiste DELPIERRE, Loïc DUPONT, Mathieu GARGANTI, Guillaume LASSALLE, Stéphane PILET, Christophe PUTTIER, Olivier RICHARD (responsable cinéma/manga), Kayda SEGRAIL, Sam SIA-MOUK (responsable exportation test), Julien VAN BESTERINE.
Traducteurs : Kayda DEBOVAL, Christophe et Yuki SOMMOT.

Directeur artistique : Christian DACO.

PUBLICITÉ
Tél. : 41 10 20 40.
Responsable publicité et marketing : Pierre MICHAELIS.
Chef de publicité : Delphine BRODIE.
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE.
Minitel/Audiotel : Laurence CORBIER.

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle BERVEAUX.
Assistante de fabrication : Pamela SEWPERE.
Maquettiste : Jean-Marc GAGNOT, Lionel GEY.
Infographistes : Gilles RENOUT.
Montage PAO : Séverine MONE-MERVAULT, Maxime MARGEOT.
Photogravure : ITC 14.
Impression : SNIL.

Service abonnements
BLI - BP 4, 60700 Saint-Germer.
Tél. : (16) 44 69 28 26.

Service des ventes : PROMEDIA - Hervé ARCA
Hervé Diffusion gérant des distributeurs de presse.
Contact : Pascal DION.
Tél. après 09 13 84 57 au terminal EAO.

MEDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F.
RCS Nanterre B 341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUNNAUD.
Comptabilité : Christine BERNADET.
Secrétaires : Valérie VILATTES.

Commission paritaire n° 72 309. Dépôt légal janvier 1996
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos sous droits réservés : Jean-Luc LUSSIEN.
Illustration de couverture :
DBZ © Akira Toriyama/Shueisha/Fuji TV/Toei Animation/Bandai
Toy Story © MCMXCV The Walt Disney Company.

Ce numéro comporte un 4 Supplément: Manga Player Digest 9, tirage de 1 200 exemplaires, sur la couverture du magazine et le primaire des pays suivants.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à : Sam Player, PLAYER ONE, 10, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne Cedex.

Pour les Plans & Astuces, adressez votre courrier à Bubu.

La couv'

édito

L'Ultra est morte. Vive les Ninsuivantes ! La nouvelle a fait grand bruit à quelques jours du bouclage. La stupeur passée, il nous a fallu chercher les raisons qui ont poussé Nintendo à prendre cette décision ultra importante.

L'invasion Sony — qui aurait déjà vendu 170 000 PlayStation en France — serait-elle à l'origine de cet abandon ? Ou bien la difficulté à s'approvisionner en composants électroniques pourrait-elle expliquer ce retrait définitif ? Et si le syndrome « j'veux pas y aller », bien connu du sauteur à l'élastique avant de plonger dans le vide, avait atteint les cerveaux des dirigeants de Nintendo Japan ? Habitués depuis plusieurs mois à des effets d'annonces aussi diverses que contradictoires (la politique du « je suis partout sans être nulle part » illustrée par la campagne de publicité Nintendo de décembre), nos nerfs sont une fois de plus mis à l'épreuve par le créateur de la Super Nintendo. L'Ultra 64 ne sortira jamais, mais la Nintendo 64 est toujours inscrite au programme (ouf !). On aime jouer sur les mots chez Nintendo. Cependant, sa date de lancement demeure à l'heure d'aujourd'hui une grande inconnue.

Suite au prochain numéro...

Sam

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, Playstation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

QUAND FIRESTORM NE SUFFIT PLUS...

SHELLSHOCK

VIENT A LA RESCOUSSE !

100% HIP HOP RAP
GAGNEZ LE MAXI SINGLE
SHELLSHOCK
SUR 3615 US GOLD
2,23FRS LA MINUTE

SORTIE MARS

Distribué par CentreGold France :
6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy
Tél. : (1) 41 06 96 70 - Fax: (1) 47 56 14 66
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD

CE JEU VA TE METTRE LA FIEVRE !

PLAYSTATION / SATURN / PC CD-ROM

CORE DESIGN LIMITED ®

© CORE DESIGN

sommaire

10 Courrier

12 Stop Info

28 Arcade

32 Over the World

49 Dossier DBZ

57 Tests

100 Vite Vu

107 Dossier En quête d'aventures

118 Les Slayer One

120 Trucs en Vrac

126 Plans & Astuces

136 Reportage

Stop Info

Killer Instinct 2, Final Fantasy VII et tout ce qu'il faut savoir sur la Nintendo 64.

Arcade dépasse les bornes!

Les dernières nouvelles des salles z'obscures. Le jeu de combat Sonic, Virtua Fighter Kids....

Over the World

Les meilleurs jeux étrangers : Toy Story, le phénomène Disney, et Horned Owl « designé » par Masamune Shirow.

L'intégrale DBZ : nouveau film et série TV, jeux sur 16 et 32 bits.

TESTS

La sélection des meilleures sorties françaises du mois : Bazookatone, Gex, Breath of Fire II, Fatal Fury Real Bout, la Horde...

La grande aventure sur 16 et 32 bits. Secret of Evermore, Dragon Lore vous ouvrent leurs portes.

Vite Vu

Les Slayer One semment la terreur !

Bubu, Milouse et Le Flou dans une rubrique hautement corrosive.

Trucs en Vrac

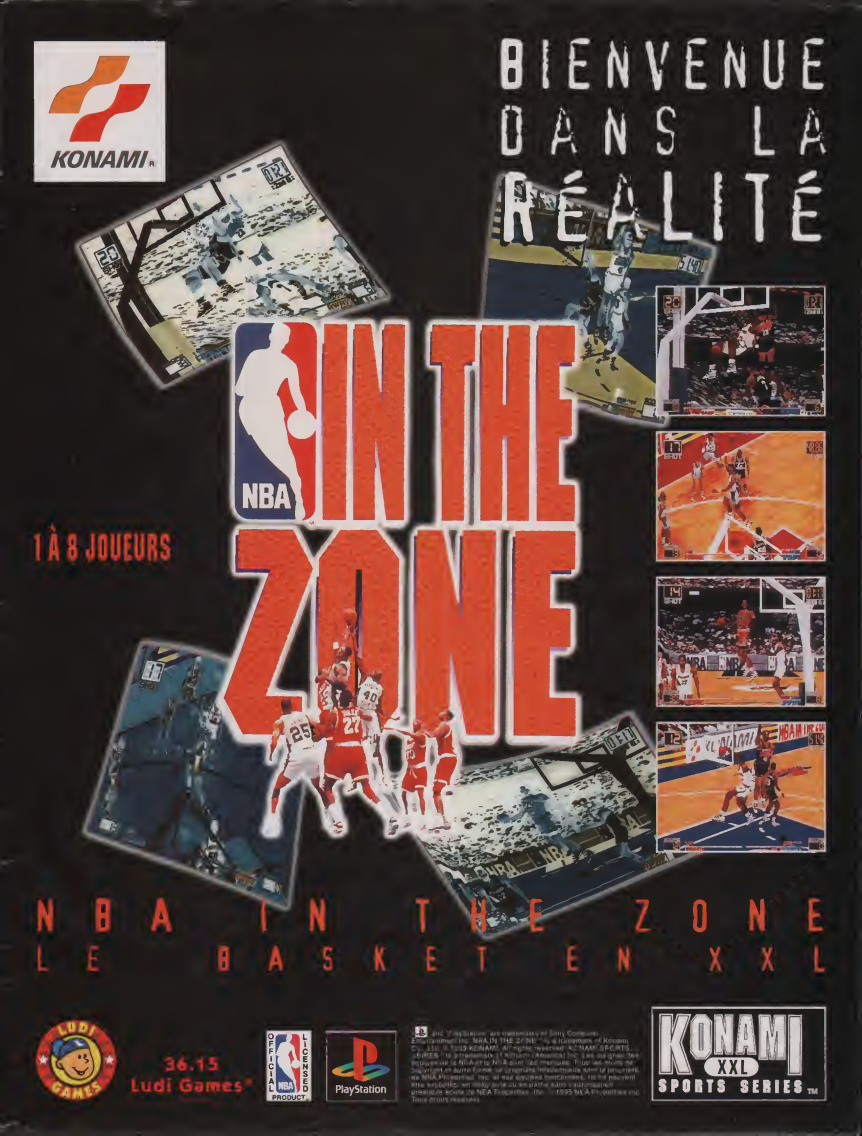
La rubrique des férus tricheurs.

Reportage

Toy Story, le film événement, et toute l'actualité des mangas.

Plans & Astuces

Suite et fin de la mise à nu de Virtua Fighter 2.


KONAMI
BIENVENUE DANS LA RÉALITÉ
NBA IN THE ZONE
1 À 8 JOUEURS
NBA IN THE ZONE
LE BASKET EN XXL
LUDI GAMES
36.15 Ludi Games
OFFICIAL NBA LICENSED PRODUCT
PlayStation
KONAMI XXL SPORTS SERIES

le Courrier de Sam Player

Submergé par des tonnes de lettres, Sam Player ne savait plus où donner de la tête... C'est pourquoi le courrier adopte ce mois-ci un nouveau principe. Désormais, plutôt que de publier vos lettres en entier, Sam Player répond directement aux questions les plus fréquentes. Seule une lettre sera reproduite en intégralité à la fin du courrier. Comme ça, il y a de la place pour tout le monde...

QUESTION / REPONSE

Les dessins animés de Mangaland (séries télé : Ken, DBZ, CDZ, SM) sont-ils censurés ? On s'attend à tout de la part d'AB production !

Nathalie

Certaines scène de ces DA, jugees trop violentes, ont en effet été censurées par AB, non pas par acquit de conscience (ne rêvons pas !), mais afin de ne pas être sanctionnées par les autorités compétentes.

Existe-t-il des écoles de mangas en France ?

À ma connaissance, il n'existe aucune formation spécialisée dans la création de mangas. Il existe toutefois une école de BD : le CNBDI, 16000 Angoulême

Pourrait-on m'expliquer pourquoi Stef le Flou n'aime pas DBZ ?

Il n'est pas le seul : Bubu et Milouse partagent son sentiment sur la série. Milouse a accepté de s'expliquer sur cette douloureuse question : « DBZ, c'est, avec Sailor Moon, le pire DA que je connaisse. Les personnages sont laids, et le scénario ridicule semble tout droit sorti de l'esprit d'un petit pois lobotomisé. Et, fin du fin, c'est diffusé sur TF1. Mais peut-être que, toi aussi, tu trouveras ça nul un jour. Avec un peu de recul, t'auras même envie de baffer Dorothée, tu verras. »

Je possède déjà une PlayStation, mais j'aimerais m'acheter une seconde console. Quel choix me conseillerais-tu entre l'Ultra 64, la Saturn et le CD-I ?

David

Oublie le CD-I qui n'est pas une console de jeu, mais un bel appareil dont l'unique utilité est de rassurer le bon père de famille qui croit avoir déniché le super outil pédago-culturel qui va faire de son moutard un génie. Comme tu as déjà une PlayStation, tu as de quoi patienter jusqu'à la sortie de l'Ultra pour faire ton choix. Note que j'aurais formulé une réponse identique si tu avais possédé une Saturn.

Les jeux DBZ sur PlayStation et Saturn sont consternants. Y aura-t-il un deuxième DBZ sur une des deux consoles ?

Olivator II

Oui, sur les deux, mais ce ne sera pas vraiment un jeu de baston. Pour plus d'infos, jette plutôt un œil au dossier que nous lui consacrons ce mois-ci.

Est-ce que le volant Sony sera commercialisé ?

Olivier

Le volant dont je vous ai parlé le mois dernier n'est encore sorti nulle part, pour la bonne raison que ce produit n'a pas encore trouvé de distributeur. On vous tient au courant.

Est-il envisageable de booster la PlayStation en 64 bits grâce à une adjonction ?

Cédric

Le fiasco de la 32X ne t'a pas suffi ? Sérieusement, Sony ne semble pas aborder les choses de cette façon, et prévoit la sortie de la PlayStation 2 (mais elle n'est encore qu'à l'état de projet...) qui devrait accepter les jeux de la PlayStation actuelle.

Comment se fait-il que Virtua Fighter 2 et Sega Rally soient sortis en retard en France ?

Goku

Si ces titres sont sortis chez nous avec un à deux mois de retard par rapport aux versions américaines et japonaises, c'est parce que Sega les a adaptés aux normes des consoles européennes. Sans cela, les jeux seraient plus lents que les originaux, et des bandes noires apparaîtraient en haut et en bas de l'écran, comme c'est le cas avec les consoles 16 bits.

La N64 européenne sera-t-elle à l'effigie de la N64 américaine ou à celle de la console japonaise ?

Link et Orchid

Peu importe, puisque la N64 américaine aura le même logo que la N64 japonaise.

Est-ce que la N64 adoptera le système multi-

média ou sera-t-elle une simple console de jeu comme la PlayStation ?

Link et Orchid

La position de Nintendo rejoint celle de Sony, au moins sur ce point : une console de jeu, c'est fait pour jouer. Et c'est tout.

Voici 320 crédits afin que tu publies très prochainement ma lettre. (Ne crois pas qu'il s'agit de corruption, c'est juste un petit cadeau !)

GTE

Ptff... Tu parles, ça ne fait même pas assez pour commander ma photo dédicacée...

Existe-t-il un jeu d'aventure mieux que Donkey Kong Country 2 ou Yoshi Island ?

Nicolas

Sega Rally est plutôt pas mal... dans le genre.

Peux-tu me dire dans quels magasins est sorti Donkey Kong Country et dans quelle rue ?

Nicolas (sacré Nicolas...)

Dans la boutique de la deuxième maison, rue de la paix. Vas-y sans passer par la case départ !

La lettre du mois

Non, il n'y a pas que sexe et violence à Mangaland

Salut Sam !

C'est avec un plaisir non dissimulé que je t'écris pour la première fois. Je lis *Player One* avec assiduité depuis le numéro 1 et je resterai fidèle jusqu'au dernier numéro.

Je possède une PlayStation (et j'en suis satisfait, même si je lui préfère ma bonne vieille Super Nintendo !) et je trouve que Sony s'endort sur ses lauriers. Il ne suffit pas de vendre des consoles, il faut aussi faire de bons jeux, alors j'espère qu'ils préparent de gros hits pour ne pas décevoir ceux qui ont fait confiance à ce « jeune dans les jeux vidéo ». Alors que Sega a fait de gros progrès avec VF2 et Sega Rally (par rapport aux affreux VF et Daytona !), Sony et Namco semblent en train de stagner. Seraient-ils arrivés au bout des capacités de la PlayStation ? Vivement un jeu de course de Sega Rally sur la console de Sony ! (surtout pour le mode Deux joueurs en écran splitté.)

Enfin, je voudrais pousser un coup de gueule contre la télé française et les journalistes. En effet, je viens de regarder « Ligne de Mire » sur France 3 et, comme d'habitude, dans leur reportage, les journalistes et Jacques Chancel ont critiqué de vive voix les mangas et les animés, les traitant de sous-culture (Ndlr : contrairement aux apparences, le terme de « sous-culture » n'est pas nécessairement péjoratif...) ou de japoniaseries (terme favori d'Hervé Bourges). Comme à l'accoutumée, à chaque fois qu'ils parlent des mangas à la télé, les journalistes nous montrent les mêmes images, les têtes qui explosent, où tout n'est que violence et sexe. A croire qu'ils veulent couler et arrêter l'invasion des mangas en France et qu'ils cherchent à les discréditer aux yeux du public français. C'est bien une attitude française que de rejeter tout ce qui n'est pas français en matière artistique : cinéma ricain, chanson anglaise, et maintenant c'est au tour des mangas. Pourquoi ne montrent-ils pas des images de *Porco Rosso* ou encore de *Totoro*, qui rivalisent facilement avec les Walt Disney. Non, il n'y a pas que sexe et violence à Mangaland, c'est la BD la plus variée au monde. Il y a aussi amitiés et humour (ce dont les journalistes ignorants ne parlent jamais). Par exemple, *Video Girl Ai* est un manga très attachant, on se prend à vouloir aider Yota et Ai, et contrairement à ce qu'avançait le psychologue dans « Ligne de Mire » (Gérard Miller), les personnages évoluent au fil des pages. Le meilleur exemple est encore Yota, que l'on voit mûrir.

Alors, Messieurs, quand on ne connaît pas, on ne juge pas, ou alors on apprend à connaître pour ensuite apporter un jugement plus juste !

A bon entendeur...

Nicolas, fan de Nintendo,
de mangas, et de *Player One*.

Salut Nicolas, et merci pour ta longue lettre. Je n'ai évidemment pas pu la passer en entier, même si l'objectif de cette nouvelle formule du courrier est de publier une lettre en intégralité chaque mois. Avis aux autres lecteurs : je choisirai si possible une lettre qui exprime une opinion, un coup de gueule, voire un coup de cœur.

Pour ce qui est de la comparaison PlayStation/Saturn, deux remarques. Premièrement, si tu fais un petit bilan, tu constateras que les softs de qualité sont déjà nombreux sur PlayStation pour une console sortie il y a six mois. A titre de comparaison, je te propose de relire tes six numéros de *PO* qui ont suivi la sortie de la Snes. Tu ne te plaindras plus ! Comme on l'a déjà écrit à l'occasion de leur sortie, la Saturn et la PlayStation ont des capacités techniques très proches. Aujourd'hui que la Saturn est enfin maîtrisée par les programmeurs, c'est sur la qualité des jeux que la différence va se faire. Sega a effectivement marqué deux points importants avec VF2 et Sega Rally.

Après le lynchage médiatique de Nintendo et des mangas, ta signature m'effraie un peu ! L'attitude détestable des médias grand public que sont la télévision et la presse généraliste vis-à-vis des jeux vidéo, de rôle, et aujourd'hui des mangas, ne fait que les discréditer auprès du public averti. Leur manière de traiter ces sujets, qui consiste à ne mettre en valeur que le sensationnel, soulève immanquablement une question importante : est-ce avec aussi peu de sérieux que sont développés les autres informations ou « reportages de choc sur le terrain ». Une autre question qui mérite d'être méditée concerne l'hypocrisie (ou la contradiction) de la télévision, média qui, d'une part, diffuse volontiers des DA nippon et, d'autre part, les qualifie tout aussi volontiers de « japoniaiseries ». Mauvaise conscience ? Allez donc faire un tour dans les pages de la rubrique *Slayer One*, eux aussi ont été sensibles aux délires médiatiques de ce mois-ci.

SORTIES

Voici toutes les réponses aux nombreuses questions qui concernent les sorties et adaptations de jeux.

Destruction Derby et **WipeOut** sont prévus sur Saturn.

Aux dernières nouvelles, **Fade to Black** est attendu pour cet été sur PlayStation.

Need for Speed devrait sortir vers la fin mars.

Doom est prévu sur Saturn

Tekken 2 est annoncé au Japon pour le 29 mars.

Myst est prévu sur PlayStation.

StOp INFO

LES ALLUMÉS DE FRANKFORT

NEON

Découvrir une jeune équipe de programmeurs talentueux est un moment de pur bonheur pour un joueur. Neon est une boîte de développement qui illumine l'univers des jeux vidéo ! Découverte...

Dans Tunnel B1, les explosions sont impressionnantes. La preuve ! Ci-dessous, un des nombreux tunnels. De quoi s'y perdre.

Repérée par Ocean, l'équipe de Neon, basée à Frankfort, s'apprête à sortir deux jeux proprement hallucinants sur PlayStation et Saturn. La vingtaine de programmeurs qui bossent dans cette société étalent au travers de leurs produits un savoir-faire et une maîtrise de la programmation hors-pair. Issus du monde de l'Amiga, ils sont passés maîtres dans l'art de la bidouille et du système D. Grâce à leur bagage technique, ils ont repoussé les limites des deux consoles. Accrochez-vous, ce qui suit relève du génie.

TUNNEL B1

La première production de Neon, et aussi la plus avancée, possède un air de famille avec WipeOut et Descent. Il s'agit d'une simulation de combat mâtinée à la sauce SF. Vous pilotez une sorte d'aéroglisseur version char d'assaut et vous retrouvez plongé dans des niveaux labyrinthiques fourmillant d'ennemis. Votre mission : mener à bien des opérations hautement périlleuses telles que la destruction de générateurs atomiques ou l'annihilation massive de bases rebelles. Le maniement de votre engin requiert un certain doigté car il est sujet à une grosse inertie. Et vu que les couloirs dans lesquels vous évoluez ne sont pas larges, vous devrez faire très attention aux chocs ! Une colossale artillerie vous permet bien évidemment de bousiller tous les obstacles. Mines, missiles à têtes chercheuses, leurres, mitraillettes, l'arsenal a de quoi impressionner le plus blasé des mercenaires ! Doté de quinze niveaux très différents, Tunnel B1 offre une variété d'actions

impressionnante, avec un impératif constant : le chrono joue contre vous. Rapidité, sens de l'orientation, dextérité et zen sont essentiels pour venir à bout des missions.

Niveau technique, Tunnel B1 est sans conteste un des jeux les plus aboutis de la PlayStation — la version Saturn n'étant pour l'instant qu'à l'état d'ébauche. La 3D ultra fluide et rapide ne pose aucun problème d'affichage (exit le sempiternel clipping), les couleurs sont chatoyantes et les effets de lumière encore jamais vus — notamment ceux de transparence. Ceci étant, nuançons notre propos car la version que nous avons visionnée fonctionnait sur un kit de développement. Sera-t-elle aussi fluide sur une vraie console ? Les programmeurs nous l'ont en tout cas promis !

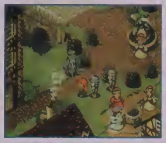
Éditeur : Ocean.
Sortie France : version PlayStation en mai, Saturn en juin 96.

La vingtaine de programmeurs de Tunnel B1 et Viper sont promis à un bel avenir ! Chapeau, Messieurs...

POPOLOCROIS, UN RPG MAGIQUE

De facture assez classique, Popolocrois se démarque par ses graphismes sublimes. Les séquences de combat, très complètes, tiennent compte de l'aire de jeu lors des déplacements et vous autorisent à utiliser des attaques spéciales, des pouvoirs magiques, etc. Sorti de là, Popolocrois vous invite à vivre une aventure moyennement originale, mais le système de jeu et l'ambiance devraient être assez réussis pour que les fans craquent.

Éditeur : Sony.
Sortie Japon : printemps 96.



Scène cinématique.

Toujours à base de 3D, le second jeu développé par Neon réserve autant de surprises que Tunnel B1.

VIPER

Vous pilotez un hélico de combat et devez, comme dans tout bon shoot them up, blaster tout ce qui bouge. Mais la comparaison avec un jeu de tir classique s'arrête là ! Viper vous plonge dans un univers citadin fourmillant de détails. La vue vous présente votre engin de derrière et votre liberté de mouvement est totale. Vous pouvez tourner autour des ennemis, les dépasser, leur plonger dessus, exécuter des virages serrés, ralentir, accélérer. Bref, vous faites ce que vous voulez, le seul impératif étant de ne pas partir en flammes. Niveau technique, un constat s'impose. Là encore, la 3D est impeccable, les couleurs crient, les jeux de lumière des explosions vous éblouissent et les problèmes d'affichage sont inexistants. Du tout bon ! Malheureusement, nous n'avons pu admirer qu'un seul niveau et ce sur une station de travail. Mais gageons que la version définitive sera de la même trempe.

Éditeur : Ocean.
Sortie France : version PlayStation en juin, Saturn en juillet 96.

L'architecture de Tunnel B1 est calculée sous 3D Studio.

Les graphismes de Tunnel B1 sont haut en couleurs.

Viper : un nouveau souffle sur PlayStation. Neon inaugurerait-il une prochaine génération de softs ?

VANISHED POWER

Lors de notre visite dans les locaux de Neon, nous avons pu admirer, outre Viper et Tunnel B1, un troisième projet fort intéressant. Vanished Power est un RPG de toute beauté mettant en scène un univers foisonnant et coloré. Malheureusement, ce titre n'est prévu que sur PC. A quand des versions PlayStation et Saturn ? Sony et Sega ne semblent pas encore décidés à accueillir Vanished Power. C'est un comble ! Le bon sens voudrait qu'il soit adapté le plus rapidement possible. Un titre parcil, ça ne se refuse pas !

StOp INFO

HYPER FINAL MATCH TENNIS

Quelques longues années après le Final Match Tennis de la Nec, Human se décide enfin à donner une suite à sa fabuleuse simulation de tennis. Cette version hyperréaliste sur PlayStation propose douze joueurs différents, et si le talent de Human se vérifie à nouveau, Hyper FMT devrait devenir la référence du genre sur 32 bits. Le jeu à quatre en simultané est prévu, grâce à l'adaptateur de Sony...

Éditeur : Human.
Sortie Japon : mars 96.

FIGHTING ILLUSION

Ce nouveau jeu sur PlayStation, très réaliste, vous invite à participer à un tournoi où tous les sports de combat sont représentés : karaté, kickboxing, full contact... Vous pouvez jouer par équipe ou bien individuellement. Très violent, Fighting Illusion semble déconseillé aux âmes sensibles. Reste à savoir si cette simulation sera suffisamment jouable.

Éditeur : Xing.
Sortie Japon : avril 96.

StOp INFO

NBA IN THE ZONE : LE BON PLAN

NBA in the Zone, la simulation de basket de Konami testée dans le précédent numéro de Player One *a plus d'une corde à son arc. En effet, les 6 000 premiers acheteurs du jeu se verront offrir gratuitement une manette PlayStation ! Le kif pour ceux qui regrettent de ne pouvoir jouer à deux à leurs jeux de sport préférés. Bien joué de la part de Ludi Games, initiateurs de cette opération de promotion.*

PLAYSTATION FANATIC TOUR

Sony, en partenariat avec le Fanatic Tour (une compétition de Snowboard) lance une édition limitée de la PlayStation. On y trouve, outre la console et son paddle, un sweat-shirt estampillé aux armes du Fanatic Tour, le tout vendu dans des présentoirs spécifiques. En plus de ce cadeau, un concours permet au grand vainqueur de gagner un an de jeux PlayStation gratuits. Faites vos jeux !

À LA BOURRE !

NINTENDO 64

« Cela vaut-il la peine d'attendre ? Seulement si vous voulez le meilleur ! » Vite, notre patience s'émousse !

Ce mois de février a été très riche en nouvelles qui ont fait vibrer notre petite industrie du jeu vidéo. Une des plus importantes, mais aussi une des plus prévisibles, est le report de la date de sortie de la Nintendo 64 au 30 septembre 1996 aux États-Unis... Oui, oui, vous avez bien lu : Nintendo 64. C'est ainsi que la 64 bits de Nintendo s'appellera au Japon, aux États-Unis et... en Europe. La raison officielle à ce report serait la difficulté à produire une quantité suffisante de hardwares, due à un manque d'approvisionnement en microprocesseurs et autres composants électroniques. Selon certaines rumeurs, ce problème pourrait aussi affecter la sortie de la console au Japon, reportée dans ce cas à juillet (!). Mais pour l'instant, cet ajournement n'est pas confirmé par Nintendo — on n'entre pas dans le secret des dieux si facilement —, qui maintient officiellement sa date sortie au 21 avril 1996. En ce qui concerne le continent européen et plus précisément la France, on annonce pour le moment novembre 96.

Mais quand découvrirons-nous enfin Super Mario 64 ?

SQUARE DIVORCE ?

Dans un autre registre, une nouvelle a fait l'effet d'une bombe. Il semblerait que Squaresoft (Secret of Mana, Super Mario RPG...) change de politique. Tous les projets pour la Nintendo 64 se retrouvent gelés pour le moment. Après un accord avec le géant japonais pour la sortie de Super Mario RPG sur Super Famicom, on se demande ce qui a bien pu se passer. Square, c'est tout de même 9, 5 millions de cartouches Final Fantasy vendues. Il semblerait que l'éditeur en ait vraiment marre de dépendre du constructeur et de lui accorder l'exclusivité de ses produits alors qu'il repousse sans arrêt la sortie de sa console et les empêche par conséquent de faire rentrer d e l'argent frais dans la société. Les ventes sur Super Famicom ne semblent plus suffisantes... Square lancera encore deux ou trois jeux (dont Super Mario RPG) puis arrêtera définitivement tout développement sur 16 bits. Une info à prendre avec d'énormes pincettes circule en ce moment : Square aurait renvoyé les kits de développement N64 à Nintendo, ne les trouvant pas très pratiques !

Côté projets, Square devrait lancer plusieurs produits sur PC et surtout sur PlayStation, dont Final Fantasy VII (voir ci-contre), produit phare prévu pour décembre 96 ou début 97 au Japon.

L'affiche de la campagne de pub américaine annonçant le report de la Nintendo 64.

64DD

Monsieur Yamauchi, président de Nintendo Japon, avait annoncé lors du Shoshinkai que la console serait pourvue d'un lecteur de disques réinscriptibles. Howard Lincoln, président de Nintendo aux États-Unis, et Peter Main, un des vice-présidents de Nintendo États-Unis, confirment cette information. M. Main précise par ailleurs que ce lecteur sera lancé avec une extension mémoire de 1 ou 2 mégabits. Les disques pour le lecteur pourront contenir 64 mégas de données soit approximativement 16 fois les données contenues dans la cartouche Donkey Kong Country. Sa sortie est (pour le moment) prévue pour la fin 96 au Japon.

LES CHIFFRES

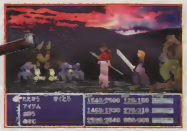
- **21 avril 96** : date de sortie au Japon.
- **30 septembre** : date de sortie aux USA.
- Plus de **[illegible]** en cours de développement.
- **17 jeux** préparés par Nintendo en interne.
- **3 jeux** prêts au lancement japonais de la console. On parle de Super Mario 64, Kirby, Mario Kart, Pilotwings ou Cruis'in USA.
- **8 jeux** prêts au lancement américain.
- **25 000 yens** : prix au Japon (environ 1250 F).
- **1500$** : prix provisoire en France.
- **3 millions** : nombre de N64 que Nintendo espère vendre la première année au Japon.
- **94 MHz**, c'est la vitesse d'horloge du microprocesseur de la N64 contre 34 MHz pour la PlayStation et 28 MHz pour la Saturn

SONY S'OFFRE SQUARESOFT FINAL FANTASY VII

Le 7e volet d'un des plus grands jeux de rôle est annoncé sur PlayStation. Ça vous en bouche un coin, hein ?

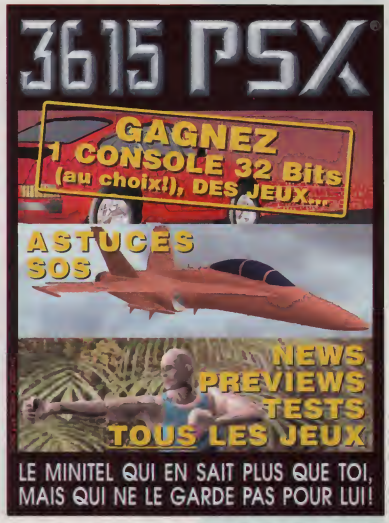
En froid avec Nintendo depuis peu, Squaresoft, géniteur des meilleurs jeux de rôle sur Super Nintendo, a dores et déjà annoncé la sortie de son prochain Final Fantasy sur... PlayStation ! Ce Final Fantasy VII utilisera les capacités 3D de la machine. Ceci permettra de changer l'angle de vue en cours d'action, et ce dans toutes les phases de jeu. La classe ! L'aventure se déroulera dans l'immense ville de Midgar où une quête, aussi longue qu'exaltante, vous attend. Comme vous pouvez le constater au regard des photos que nous vous proposons, FF VII est d'une beauté sculpturale. D'ailleurs, le jeu semble tellement ambitieux que Squaresoft a déjà prévu la bagatelle de deux CD pour contenir toutes les données de ce jeu de rôle grand spectacle. Voilà qui devrait rassurer les possesseurs de PlayStation en mal de RPG.

Éditeur : Squaresoft.
Sortie Japon : fin 96 ou début 97.



SEGA RALLY VF

Comme promis, voici un petit point suite à la sortie française de Sega Rally. Comme prévu, le jeu est en plein écran et aussi rapide que la version américaine. En prime, deux légères modifications dans les options et une nouvelle vue en mode Replay viennent s'ajouter à la version testée... À se procurer à toute vitesse !



MANGA NEWS (1)

Les éditions ***Glénat*** *sont à la bourre ! On peut espérer que* Dragon Ball *19 et* Dr. Slump *4 seront dispos quand vous lirez ces lignes (comme* Porco Rosso *4, qui l'est déjà). En revanche, il faudra attendre la mi-mars pour découvrir* Ikkyu *1,* Ranma 1/2 *8,* Riot *1,* Gunnm *5,* Nomad *3,* Sailor Moon *7 et* Noritaka *1…*

Kaze *a acheté les droits de l'OAV* Dancouguar, *de la SF qui compile une série télé partiellement diffusée il y a environ cinq ans sur TF1. Pas de date de sortie annoncée…*

AK Vidéo *a acheté les droits du film animé* Cityhunter *! L'éditeur va également sortir les six OAV de* Please Save My Earth, *une série qui a cartonné au Japon…*

AB *lance le film* Sailor Moon R *et les deux* DBZ *qui précédaient Gogeta et Tapion sont toujours prévus au cinéma (respectivement fin avril et fin juin). Côté vidéo, les gens d'AB vont lancer deux vagues successives de K7 compilant des épisodes de séries télé comme* Patlabor, Dr. Slump, Goldorak *et plein, plein d'autres titres divers et variés…*

Dragon Vidéo *va prochainement sortir la série* Blue Seed, *qui est tirée du manga homonyme de Yuzo Takada (l'auteur de* 3x3 Eyes). *Espérons que les K7 seront à des prix décents et que ce ne sera pas du 35 minutes pour 139 francs !*

LES IMAGES QUI TUENT !

KILLER INSTINCT 2

La suite du plus fou des jeux de baston débarque en arcade. On y a joué et, franchement, ça calme !

Peu de nouvelles informations nous sont parvenues sur Killer Instinct 2 (nous lui avons consacré une page complète dans la rubrique arcade du mois dernier), mais nous pouvons néanmoins vous laisser admirer de nombreuses nouvelles photos. Pour l'avoir vu tourner, nous pouvons maintenant affirmer que, effectivement, KI 2 est très impressionnant. Les combats sont d'une violence inouïe et toutes les scènes de cinématique en images de synthèse (présentation des personnages) sont extraordinairement réussies. Selon le chef de projet de Rare, KI2 ne sera pas adapté sur Nintendo 64. En revanche, le titre attendu sur la console devrait être un mix des deux épisodes. En attendant, admirez les images qui habillent cette page, elles en valent vraiment la peine.

LE NOUVEAU BATTLETECH

GUNGRIFFON

Au XXIe siècle, la Terre est divisée en quatre grandes puissances, qui s'affrontent par robots interposés. Le jeu, en 3D, vous met dans l'armure d'une de ces machines (vue subjective). Question déplacements, Gungriffon vous autorise à foncer vers l'avant et à effectuer des bonds immenses. Le torse, indépendant des jambes, a tout loisir de pivoter. Résultat, vous pouvez avancer tout en vous tournant de côté pour tirer ! Bénéficiant d'une réalisation apparemment impressionnante, Gungriffon semble donc avoir toutes les chances de s'imposer comme une référence du genre sur Saturn.

Éditeur : Game Arts.
Sortie Japon : mars 96.

MYTHIQUE MYST

La PlayStation est la dernière des consoles 32 bits à accueillir Myst, l'une des références des jeux d'aventure. Mais, comme on dit, il n'est jamais trop tard pour bien faire. Pas de surprise, il s'agit d'une conversion fidèle, qui vous plongera dans un univers fantastique et surréaliste. Doté de décors féériques et d'une ambiance sonore exceptionnelle, Myst saura vous séduire…

Éditeur : Psygnosis.
Sortie France : avril.

3615 PLAYER ONE

Retrouve sur le 36 15 Player One la liste des tests, des Plans et Astuces et des dossiers déjà parus.
Rubrique Player One Mag'

3615 PLAYER ONE

PSYGNOSIS MARQUE UN BUT

ADIDAS POWER SOCCER

Dans la course à la meilleure simulation de foot sur 32 bits, Psygnosis semble bien parti pour remporter la palme avec un Power Soccer explosif !

La quantité industrielle de simus de foot apparues sur 32 bits ne peut occulter un fait très clair : pour l'heure, aucun titre n'a vraiment été concluant. Mais les choses pourraient bien changer avec l'arrivée en fanfare de Power Soccer. Affublé d'un sponsor d'envergure — Adidas pour ne pas le nommer —, ce jeu apparaît clairement comme le meilleur titre jamais prévu pour la PlayStation ! Entièrement en 3D, les graphismes font appel à la technique de Motion Capture pour un rendu des joueurs le plus réaliste possible. Mais au-delà de cet aspect esthétique, Power Soccer brille surtout par sa jouabilité, son fun, sa convivialité, et par son mode Arcade, complètement délirant. En effet, par des combinaisons de touches, vous pouvez faire exécuter à vos joueurs des actions surréalistes telles que des tirs « exocet », des croche-pied mortels, des coups d'épaules sauvages, etc. Bref, Power Soccer devrait faire un gros carton !

Éditeur : Psygnosis.
Sortie France : avril 96.

CLASSIQUE ALBERT ODYSSEY

Après Albert Odyssey sur Super Famicom (un jeu axé simulation-rôle), voici maintenant la version Satum, qui mélange allègrement 2D, séquences cinématiques et effets 3D. En ce qui concerne les protagonistes du jeu, six personnages sont disponibles : quatre humains, guerriers ou magiciens, et deux êtres humanoïdes (une femme-oiseau et un homme-lézard). L'aventure, elle, est entrecoupée de plusieurs petits scénarios (pour un déroulement moins linéaire). Les scènes de combat restent classiques, avec une vue de côté à la Final Fantasy, mais les effets visuels de certains pouvoirs magiques sont vraiment saisissants. Un jeu qui semble très réussi, que Wolfen se fera un plaisir de décortiquer dès qu'il sera disponible.

Éditeur : Sunsoft.
Sortie Japon : mars 96.

StOp INFO

MANGA NEWS (suite)

En mars, sortiront chez ***Kaze Animation*** Bubblegum Crisis *2,* Armitage III *2,* Kojiro *4,* Kishin Heidan *2 et* Yugen Keisha *3. Ensuite, en avril, ce sera au tour de* Ran *3,* Kimagure Orange Road *2,* Macross II *1,* Bubblegum Crisis *4 et* Yugen Keisha *4. Très attendu, le volume 1 d'*El Hazard *arrivera en mai. Enfin, la première OAV de* Gunsmith Cats *devrait être lancée en août.*

Du côté de ***Kami Kaze*** *et* ***EVA****, sortiront respectivement* Yoma *(mars) et* Twin Dolls *2 (dispo),* Urotsukidoji 3 *2,* Rei Rei *2 (mars) et* Magical Twilight *(avril).*

AK Vidéo *vient de sortir* Blackjack *2 et* Slow Step *3. On attend en mars* Humming Bird *1,* Nom de code : Love City. *En avril, grosse fournée avec* Borgman Lovers Rain, Blackjack *3,* Babel II *1 et 2,* Eight Man *1 et 2 et* You're Under Arrest *1 (doublé) ; suivront en mai* Cobra *9 et 10 (les derniers volets),* Blackjack *1 (doublé),* You're Under Arrest *2 et* Reincarnations Please Save My Earth *1.*

L'équipe de ***Tonkam*** *sort* Ah ! My Goddess *en mars. Le second film de* Yû Yû Hakusho, Salamander Rhea Gall Force *n'a toujours pas de date de sortie…*

Encore chez ***Tonkam****,* Tokyo Babylon *1 et le 19e numéro du zine* Tsunami *sont sortis et on attend pour mars* Video Girl Aï *11 et* Asatte Dance *2.*

Manga Vidéo/PFC Vidéo *annonce pour avril* Ninja Scroll, Wings Of Honneamise, Guyver *5/6 et* Macross + *1. À paraître aussi le LD compilant les deux premiers* Urotsukidoji. *En mai sortiront* Ghost In The Shell, Guyver *7/8 et* Macross + *2, puis en juin,* Monster City, 3x3 Eyes *1,* Macross + *3 et* Guyver *9/10.*

StOp INFO

MANGA NEWS (fin)

Retard chez **Kraken/ La Sirène** *puisqu'aucune date de sortie n'est encore annoncée pour le troisième* Elémentalistes *et le second* Vaelber Saga.

Après Metal Hunters *(dispo),* **Samouraï** *prévoit pour mars* Ogenki Clinic 2, Gorgon, Génocyber *et* Caution.

Dark Horse France *poursuit son petit bonhomme de chemin en publiant le second tome d'*Outlanders. *Enfin, les mangos en français de l'éditeur belge sont désormais distribués par Tonkam. On peut donc facilement se procurer le* Takeru *de Terasawa, ou encore* Red Hawk, *un manga coréen.*

COBRA : LA FIN APPROCHE !

AK Vidéo *vient de sortir les volumes 7 et 8 de* Cobra, *la légendaire série de Buichi Terasawa. On ne s'étendra pas sur le bonheur intense que procure ces animés. En revanche, on vous prévient dès maintenant que, dans quelques mois, sortiront les deux dernières K7, en l'occurrence les volets 9 et 10.*

CHRONICLES OF THE SWORD

Le nouveau jeu d'aventure de chez Psygnosis, dont nous vous avions déjà parlé le mois dernier, se précise. Il devrait sortir, si tout va bien, dès le mois prochain sur PlayStation. Prometteur, Chronicles of the Sword vous plonge dans l'univers des légendes du roi Arthur. Un jeu qui réserve bien des surprises aux adeptes du Graal et d'épopée chevaleresque.

Éditeur : Psygnosis.
Sortie France : avril 96.

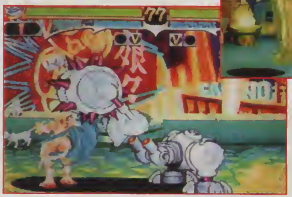
AVANTAGE SATURN

VAMPIRE HUNTER

La version Saturn de Vampire Hunter semble en passe de débouler dans les magasins japonais.

Vampire The Night Warriors, le premier épisode sur PlayStation.

Reprenant les quatorze personnages de l'arcade, le jeu en a conservé toutes les qualités : le système de combat classique, avec enchaînements (Capcom oblige) et, surtout, la qualité des animations. Pour cela, en contrepartie, la taille des personnages a dû être réduite. Certains fans de l'arcade le déploreront sans doute, mais la solution choisie semble être la meilleure.
En ce qui concerne la version PlayStation, Vampire The Night Warriors (le Darkstalker premier du nom) semble d'une qualité équivalente. Les plus bougons jugerez relativement faible le nombre de personnages (dix) en arguant qu'il n'est pas juste que les possesseurs de Saturn profitent d'un jeu plus abouti, mais cette mouture n'en reste pas moins très intéressante. À suivre.



La version Saturn est la plus aboutie. Capcom nous sert un jeu de baston dans la lignée du mythique SF II. Admirez un peu le travail !

Éditeur : Capcom.
Sortie Japon : dispo sur Saturn, PlayStation au printemps 96.

JEU FANTÔME

CASPER

Vous vous souvenez de Casper, le gentil fantôme ? Héros de dessin animé, de bande dessinée, et surtout du film produit par Spielberg, il va à présent être décliné dans un jeu vidéo sur PlayStation et Saturn. Les quelques images du jeu que l'on a pu voir à la rédaction semblent de très bonne facture. Graphismes magnifiques, effets de lumières somptueux et surprises à la pelle sont au rendez-vous. Il faudra aider Casper qui, enfermé dans un manoir, doit retrouver le monde des vivants. Et ce en résolvant des énigmes de toutes sortes. Évidemment, on vous dira tout lors du test complet.

Éditeur : Interplay.
Sortie France : mai 96.

FRANKENSTEIN

Frankenstein, le plus célèbre des monstres, vient hanter la PlayStation, la Saturn et la 3DO. La créature, torturée par son physique et ne sachant plus qui il est, doit retrouver son passé enfoui dans les limbes de sa mémoire. Pour ce faire, il prend part à une grande quête mêlant réflexion, énigme et aventure. Ambiance glauque garantie.

Éditeur : Interplay. Sortie France : mai 96.

SUR LES CHAPEAUX DE ROUES !

MOTOR TOON GP 2

Un an après Motor Toon GP, la suite d'un des jeux de course les plus originaux de la PlayStation, s'avance sur la ligne de départ.

Plutôt sérieuse et réaliste en ce qui concerne le système de conduite, cette simulation se distingue surtout par son côté délirant. Différents bonus vous permettent, ainsi, d'accélérer la vitesse de votre engin, de balancer des missiles, de stopper net le déplacement des autres véhicules... Le système rappelle assez fortement celui de Super Mario Kart et il semble évident que, quelque part, les concepteurs de Motor Toon 2 s'en sont inspirés. Un jeu bien fun en perspective, donc, qui offrira la possibilité de s'y essayer à deux via le câble Link. Bon esprit !

Éditeur : Sony Computer Entertainment.
Sortie au Japon : printemps 96.

StOp INFO

CODE BLEU : HORNED OWL EN VF

Horned Owl, le jeu de tir « designé » par Masamune Shirow (l'auteur de Ghost In The Shell*), et testé en Over The World dans ce numéro, devrait arriver dans nos contrées d'ici deux mois. Pour la version française, le titre a changé. Le soft répond désormais au doux sobriquet de Code Bleu. Un tantinet ringuard... Remarquez, Horned Owl signifie « Grand Duc ». C'est pas mieux !*

Éditeur : Sony.
Sortie France : mai 96.

BITUME

NEED FOR SPEED

Need For Speed débarque enfin sur PlayStation, dès le mois prochain. Cette version n'est pas l'adaptation de la mouture 3DO, mais de celle du PC. Si vous avez manqué le début, Need For Speed donne l'occasion aux joueurs de se tirer la bourre à bord de huit bolides de luxe, sur des routes touristiques pour des courses totalement illégales. Vous verrez qu'être lancé à 280 km/h en slalomant entre de paisibles touristes, ça décoiffe un maximum !

Le pompon, c'est qu'il est possible d'y jouer à deux, soit avec un écran splité, soit en branchant ensemble deux PlayStation, au choix ! Un détail qui souligne tout le soin apporté à ce produit.

Éditeur : Electronic Arts.
Sortie France : avril 96.

StOp INFO

PROMETTEUR NHL FACE OFF

NHL Face Off sur PlayStation est en phase de finition et ne saurait tarder à envahir notre pays. Ce soft est de conception assez surprenante puisqu'il utilise des sprites zoomés plutôt que la peu concluante 3D polygonale qui caractérise la plupart des simulations sportives. Comme son nom l'indique, les équipes de la NHL qui sont encore à l'honneur dans cette simulation

très prometteuse. À noter, la sortie de ce NHL concordera avec le championnat du monde de hockey Elite.
Éditeur : Sony.
Sortie France : avril 96.

STRIKER ET ASCII DANS L'OS !

C'est ce que se sont dit les possesseurs de PlayStation qui ont acheté un paddle ASCii pensant s'en servir pour jouer à Striker 96. Une étrange incompatibilité, qui restera un fait unique, nous l'espérons.

OCEANOGRAPHIQUE
LE TROU BLEU

Brèches dans l'espace-temps, dinosaures amok et explorateurs suicidaires : ce manga contient tout ce qu'on aime !

Écrit et illustré par Yokinobu Hoshino (né en 1954), un auteur qui reçut en 1965 le prix Tezuka, *Le Trou bleu* rappelle furieusement les comics classiques des années 50. Digne héritier de ces perles du neuvième art, *Le Trou bleu* en question est en fait une sorte de porte sous-marine perdue aux confins de l'océan indien, qui relie notre époque à la préhistoire ! Ce passage est régulièrement emprunté par des fossiles vivants, comme par exemple le banc de cœlacanthes (poissons antédiluviens) que découvre des pêcheurs. Effectuant le trajet inverse, un groupe d'explorateurs débarque en pleine ère secondaire ! Comme toute bédé du genre, les vaillants bougres vont devoir faire face à toute la ménagerie en activité à l'époque : élasmosaures, T-Rex et compagnie. Régulièrement attaqués par les monstres, les scientifiques découvrent avec stupéfaction qu'il existe d'autres trous du même acabit, comme le fameux Triangle des Bermudes !
Passionnant du début à la fin, doté de dessins réalistes assez éloignés de ce que l'on voit d'habitude au Japon, *Le Trou bleu* séduira tout fan de BD et de divertissement. Une réussite.
Éditions Casterman.

BEAUX TRAITS
DON GIOVANNI

Inspiré par le célébrissime opéra de Mozart, cette bédé signée Fukuyama sort décidément des sentiers battus. L'histoire se déroule dans un univers où Japon médiéval (Don Giovanni a un look de samouraï) et Italie classique se mêlent. Toujours accompagné par un fidèle acolyte à l'allure de robot, le séducteur accumule bien sûr les conquêtes féminines mais aussi masculines. Succession d'embrouilles tragi-comiques, cet imbroglio rigolo évoquerait plus la bédé française s'il n'y avait la délicatesse toute nippone des traits du dessinateur. Un album intéressant et curieux.
Éditions Casterman.

DONALD IN MAUI MALLARD

Après une version Megadrive de qualité, Donald in Maui Mallard débarque sur Super Nintendo et Game Boy. Le charismatique canard, revêtu de son habit de privé doit ramener une idôle, Shabuhm, sur son île volcanique dans les plus bref délais. Car si elle ne retrouve pas sa place, l'endroit sombrera irremediablement dans le chaos ! Jeu de plate-forme par excellence, Maui Mallard devrait combler les fans de Donald qui retrouveront avec joie un personnage hautement sympathique !
Éditeur : Disney.
Sortie France : avril 96.

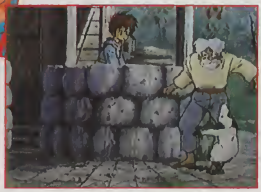
36 15 PLAYER ONE
Joue sur le 36 15 Player One et gagne des Goodies Jumanji. Rubrique * jeux.

VIVIFIANT !
WATT POE

Eh non, tous les dessins animés japonais ne sont pas violents, mal dessinés et crétins ! La preuve.

Tout d'abord, nous vous présentons nos plates excuses : oui, Watt Poe est sorti depuis des mois, et, oui, nous le présentons avec énormément de retard... Mais cela n'entâche en rien la joie procurée par la vision de Watt Poe, une production Toho tout public, écologiste et dotée de graphismes charmants. Cela raconte l'histoire d'un gamin qui vit dans un village de pêcheurs, dans un univers archaïque mais où apparaissent de-ci, de-là, quelques touches de technologie... Ces braves et honnêtes gens vivent non loin d'une paisible et bienveillante baleine à corne, sorte de patronne de la communauté. Mais v'là-t-y pas qu'elle disparaît... Absolument pas niais mais rafraîchissant comme tout, Watt Poe a le mérite immense de nous apporter un peu de poésie... Ça change ! Au fait, à quand une édition française de Coo ?

Éditions AK Vidéo.



TOURNOI ISS DELUXE

La toute récente Association parisienne de jeux vidéo (APJV) et le Centre d'animation CASAL Rebeval Mairie de Paris annoncent leur intention d'organiser un grand tournoi d'International Superstar Soccer Deluxe, le dimanche 31 mars, à partir de 10 heures, dans l'enceinte du Centre d'animation, 36, rue Rebeval, 75019 Paris. Les inscriptions (40 F) seront prises par téléphone au 42 00 03 46 ou à l'adresse indiquée ci-dessus jusqu'au samedi 23 mars, dernier délai. Précipitez-vous, de nombreux lots sont mis en jeu !

QUEL CHOC !
SHELLSHOCK

Nouvelle vague de terreur sur nos machines. Shellshock, une simulation de tank bien speed, débarque dans un mois sur PlayStation, Saturn et 3DO. Tout se passe en 1997. Vous êtes plongé en plein New York et la ville est gangrénée par les terroristes. Vous faites partie des Da Wardenz, cinq mercenaires d'élite engagés pour lutter contre la corruption dans la mégalopole. Votre objectif : mener à bien 25 missions particulièrement périlleuses contre des hordes ennemies acharnées. Une bagatelle ! Shellshock propose une action soutenue dans un univers en 3D de toute beauté ! On attend une version définitive pour juger sur pièces.

Éditeur : Core Design.
Sortie France : avril 96.

LA BOUTIQUE TOON

EN MARS, ACHETEZ COBRA EN MASSE ! (Et demandez notre catalogue gratuit)

COBRA

VIDÉOS
Vidéos Cobra
8 vidéos, 3 épisodes/vidéo
169 F la vidéo
299 F les 2
499 F les 4, 749 F les 6
Vidéo Cobra Film 149 F
Manga Cobra couleur 95 F

T-SHIRT, CASQUETTE...
T-Shirt XL 99 F Casquette brodée 89 F
Sweat-Shirt XL 149 F Polo brodé 149 F

CD AUDIO
CD Audio 3 Titres 49 F
• Générique Français de la série TV
• Version instrumentale
• Version Karaoké

LES POSTERS
Poster 38x53cm 25 F le poster, 80 F les 4

BON DE COMMANDE à retourner à LA BOUTIQUE TOON
Tél: (16.1) 49.76.19.63 BP249 - 94102 SAINT-MAUR Cdx

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1	
2	
3	
4	
5	
+ Frais de port Colissimo 37 F TOTAL :	
Catalogue couleur (sans obligation d'achat)	Gratuit

❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel») ❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard
N° ____ ____ ____ ____ Expire à fin : __ / __
Nom
Prénom Signature :
Adresse
Code P : Ville :
PL0396 Date de naissance

StOp INFO

DEPÊCHES

PSYGNOSIS SUR SATURN
C'est officiel, Psygnosis va développer ses jeux sur la Saturn. Sont prévus pour la première moitié de l'année 96 : WipeOut, Destruction Derby, 3D Lemmings et Discworld.

US GOLD DUNK ET SMASH
La Basket-ball US Olympic Dream Team a signé un contrat avec US Gold pour le développement d'un nouveau jeu sur PlayStation et Saturn. Dream Team (titre provisoire) devrait sortir pour l'été.

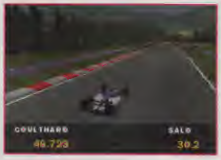
POCAHONTAS
Le jeu de Disney Interactive tiré du DA se fait attendre. Il devrait néanmoins débarquer en avril sur Super Nintendo et Megadrive. Ne comportant ni monstre, ni épée ou couteau, ni mort, il s'adresse aux plus jeunes des joueurs.

STREET FIGHTER ALPHA 2 !
Les préversions arcade de Street Fighter Alpha 2 commencent à circuler. On note de meilleures musiques, des graphismes améliorés, de nouveaux décors. Tous les personnages de la version précédente sont présents. Mais vous y retrouverez aussi d'autres combattants issus des anciens hits de Capcom comme Gen (de l'original SF), Rolento (de Final Fight), Dhalsim et Zangief (de SFII)... Au total dix-huit personnages plus deux cachés (sans doute Blanka et Guile...). Un nouveau moteur pour la gestion du système de Combo a été inclus.

SURRÉGIME
FORMULA ONE

Attention les yeux ! le jeu présenté ici est promis à un bel avenir. Enfilez vos casques et enclenchez le turbo !

Les programmeurs de Psygnosis sont en train de nous concocter une simulation de F1 sur PlayStation assez prometteuse. Jugez plutôt : 13 teams, 35 pilotes (les vrais !) et 17 circuits fidèles à la réalité ! Ça calme, non ? Le jeu semble assez impressionnant et le pilotage tout à fait pointu. Espérons que l'animation sera du même accabit que celle de F1 Live Information. Si tel est le cas, Formula One devrait faire un gros carton dans le microcosme des fans de simulation de F1. En tout cas, Wolfen et Chon sont sur la grille de départ, et font préchauffer leurs moteurs en vue d'un prochain test !



Éditeur : Psygnosis.
Sortie France : premier semestre 96.

CARMILLA
VAMPIRE MIYU

Parution du second volume de ce manga assez réputé. Dans cet épisode, Miyu (qui reste toujours dans le monde des ténèbres) est poursuivie par les Shinmas, une horde de démons peu catholiques... On l'a compris, la mignonne vampire est toujours écartelée entre le monde des humains et celui des esprits. Ce second volume bénéficie d'une qualité d'impression sensiblement supérieure à son prédécesseur : on peut donc apprécier convenablement ce récit romantique et délicat. On ne criera pas au chef-d'œuvre, mais ce titre mérite votre attention...

Éditions Samouraï.

LE PANTIN S'ANIME : PINOCCHIO

Le célèbre personnage, né à l'origine de l'imagination de Carlo Collodi puis animé par les studios Disney, pointe le bout de son long nez sur Super Nintendo et Game Boy. Classique dans son principe, ce jeu de plate-forme réserve pas mal de surprises. On y retrouve tous les héros du DA et une foule d'idée originales « à la Disney ». Niveau scénario, Pinocchio doit, au travers de plusieurs levels, trouver la voie qui le conduira vers le Bien ! Un jeu apparemment réservé aux plus jeunes.

Éditeur : Disney.
Sortie France : avril 96.

JURASSIC PARK

GON IS BACK !

Attention ! Le second tome du *Gon* de Masashi Tanaka marque une étape cruciale dans l'évolution de notre ami saurien…

Par faute de place, nous ne reviendrons pas en long et en large sur les — immenses ! — mérites de ce manga. Sachez simplement que *Gon* tient une place à part dans nos cœurs, puisque dès la parution au Japon du premier manga, nous nous extasiions sur ses pages. Alors évidemment, la parution du second tome prend à nos yeux des allures de petit événement.

Bénéficiant des mêmes qualités graphiques que le précédent ouvrage, ce bouquin voit le redoutable (et parfois sadique) prédateur qu'était Gon se métamorphoser en défenseur des gentilles petites bêtes. Ne croyez pas que cela signifie que la série tombe dans le Disney…

Gon reste, demeure et confirme sa position de must du manga ! Un chef-d'œuvre ? Assurément.

Éditions Casterman.

VERSION FRANÇAISE

RESIDENT EVIL

Bio Hazzard sur PlayStation, le sublime jeu de Capcom que nous vous présentions dans ces colonnes le mois dernier, débarquera en France sous le nom de Resident Evil. Ce jeu de tir hautement angoissant promet de belles heures de frayeur aux plus courageux d'entre vous. Ça devrait faire un gros carton dans nos chaumières. Alors d'ici sa sortie en France, matez bien les Over the World, on devrait vous le présenter très bientôt.

Éditeur : Capcom.
Sortie France : juin 96.

KIRBY, LE RETOUR

La petite boule rose de Nintendo n'avait pas fait parler d'elle depuis bien longtemps. Eh bien, que les fans se rassurent, car deux jeux la mettant en scène sont en passe de débarquer sur Super Nintendo : Kirby Dream-course et Kirby's Ghost Trap. Le premier vous plonge dans des courses endiablées dans un univers pastel et le second n'est autre qu'un plagiat de Dr Robotnik Mean Bean Machine sur Megadrive. Les deux titres semblent assez sympa, et le seul fait d'y retrouver Kirby les rend intéressants !

Éditeur : Nintendo. Sortie France : avril.

DOCK GAMES PRÉSENTE

DOC-KID

EN SUIVANT VIRTUELLA, QUI DOIT LE GUIDER DANS LE NOUVEAU JEU OÙ IL S'EST INTRODUIT, DOC-KID SE RETROUVE NEZ-À-NEZ AVEC UN "MISTER MUSCLES"…

StOp INFO

DEPÊCHES (suite)

SEGA/MATSUSHITA : DVD
Sega se serait associé à Matsushita pour développer une nouvelle marchine dans le futur. Des rumeurs laissent entendre qu'il s'agit d'une bécane axée sur la technologie 64 bits M2, mise au point pour la 3DO. Sega ne tient pas à confirmer cette info. En tout cas, une chose est sûre, elle utiliserait le standard DVD (Digital Video Disc). Cette évolution majeure risque de bouleverser beaucoup de choses : sur un DVD, il est possible de stocker de dix à trente fois plus de données que sur un CD actuel.

X-PERTS
Retour en force de l'équipe qui avait réalisé Eternal Champion avec un nouveau produit dans lequel on retrouve Shadows, le héros du jeu de baston.
La cartouche fera 32 mégas et devrait être disponible au premier semestre 96.

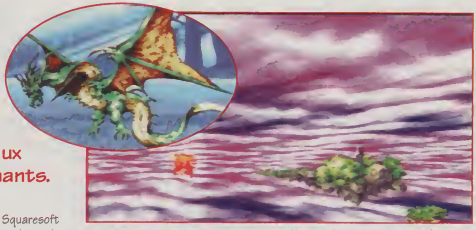
AEON FLUX
En développement chez Cryo, pour le compte de Viacom Multimedia, Aeon Flux est tiré d'une série TV diffusée sur MTV. Prévu sur PlayStation et peut-être Saturn, il met en scène une héroine ultra-sexy plongée dans un univers en 3D.
Sortie prévue en novembre.

SIERRA JOUE LE JEU
L'éditeur phare des jeux d'aventure sur PC tente sa chance sur consoles. Sont prévus Urban Runner et (encore sous réserve) Last Dinasty sur 32 bits.
Sierra était l'un des derniers éditeurs à développer exclusivement sur PC. Désormais, ils ont franchi le pas.

VIE ET MŒURS DES DRAGONS

BAHAMUT LAGOON

D'une beauté sculpturale, Bahamut Lagoon s'annonce comme un RPG ultime aux atouts alléchants.



A chaque fois que Squaresoft sort un RPG, on se demande comment il va se débrouiller pour le réussir au moins aussi bien que le précédent. Ça ne rate pas, systématiquement, ce sont des « ho ! » extasiés et des « ah ! » approbateurs qui accueillent le p'tit dernier. Celui-ci a été baptisé Bahamut Lagoon et si l'intrigue est dans le genre grand classique à la Square, le thème développé est centré sur la vie et les mœurs des dragons. On apprend ainsi que, en les nourrissant d'objets magiques, il est possible de façonner leurs caractéristiques.
Les graphismes sont beaux à tomber par terre et les animations tout aussi impressionnantes ! Quant à l'action, elle est dans la lignée de Shining Force (Megadrive), à savoir très axée sur des notions de wargame. Malheureusement, il s'agit d'un jeu exclusivement japonais — Squaresoft oblige — qui s'avère totalement injouable pour qui ne pratique pas la langue. Cependant la magie que dégage Bahamut Lagoon nous a séduits et on vous le présentera en détails dans la rubrique OTW du prochain numéro de Player One.

Éditeur : Squaresoft.
Sortie Japon : disponible.

MEGADRIVE ISS DELUXE

Depuis le temps qu'est sorti International Superstar Soccer, on désespérait de le voir adapté un jour sur Megadrive. Eh bien, la commercialisation du volet Deluxe est imminente. Après quelques parties, nous avons pu juger la bête. Bien que la version testée ne soit pas du tout définitive, cette mouture laisse augurer le meilleur pour les fans du ballon rond ne possédant pas de SN.
Force est de constater que la version Megadrive dispose d'une palette de couleurs un peu moins fournie, mais il semble que ce soit la seule différence notable. Affaire à suivre.

Éditeur : Konami.
Sortie France : mai 96.

NOUVEAUX MAGASINS
CREIL - 7, rue de la République
CLERMONT FERRAND - 114, Bd Gustave Flaubert
DIEPPE - 4, rue Saint Remy
MARSEILLE -37, Av. Cantini
NARBONNE - 15, Bld du Docteur FERROUL

OUVERTURES PROCHAINES LILLE - MULHOUSE - TROYES - COURBEVOIE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SATURN

SEGA SATURN

livrée avec "DAYTONA et un pad"

2590,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Primal Rage - X-Men
F1 Live Information
Actua Soccer - Dragon Ball Z
Toshinden - The D

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS

PLAYSTATION

PlayStation

livrée avec un CD de demo et un pad

2099,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Teken 2 - Actua Soccer - Road Rash
Descon 5 - Wiew Point
Chronicle of the sword
Zero Divide - Myst - Philosoma
John Madden 96 - Alone in the dark 2

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS

Jeux d'occasion
Méga Drive à partir de
39,00 Frs
et Super Nintendo à partir de
59,00 Frs

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !
l'Engagement des DOCKS

- **Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs**
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- **Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news**
  cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- **Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France**
  sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans Indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,
notre groupe , fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat
Renseignements 24H sur 24 au 36 68 22 06

SUPERCARTE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

5% de remise sur vos jeux neufs et occasions

Client N° 1 940 746

- 02 St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07 - **03 MONTLUÇON** - Tél: 70 05 94 82 - **06 NICE St Laurent du Var** - Tél: 92 12 87 30 - **06 GRASSE** - Tél: 93 36 34 45
- 11 NARBONNE - Tél: 68 32 07 60 - **12 RODEZ** - Tél: 65 68 94 58 - **13 AIX en Provence** - Tél: 42 21 95 26 - **13 MARSEILLE (Metro Castelane)** - Tél: 91 78 96 75 **Nouveau !**
- 14 CAEN - Tél: 31 38 88 66 - **16 ANGOULEME** - Tél: 45 94 43 15 - **17 LA ROCHELLE** - Tél: 46 41 29 01 - **18 BOURGES** - Tél: 48 24 92 82
- 19 BRIVE La Gaillarde - Tél: 55 17 92 30 - **20 AJACCIO** - Tél: 95 21 19 05 - **21 DIJON** - Tél: 80 58 95 94 - **22 St BRIEUC** - Tél: 96 62 33 13
- 24 PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00 - **26 VALENCE** - Tél: 75 56 72 90 - **27 EVREUX** - Tél: 32 62 54 72 - **29 BREST** - Tél: 98 46 59 10 - **29 QUIMPER** - Tél: 98 95 12 48
- 30 NIMES - Tél: 66 21 81 33 - **33 BORDEAUX** - Tél: 56 01 13 19 - **34 SETE** - Tél: 67 74 81 46 - **35 RENNES** - Tél: 99 78 27 18 **Nouveau !**
- 37 TOURS - Tél: 47 20 42 30 - **38 GRENOBLE** - Tél: 76 47 14 25 -**40 TARNOS** - Tél: 59 64 18 66 -**41 BLOIS** - Tél: 54 78 97 38 - **42 St ÉTIENNE** - Tél: 77 41 84 79
- 44 NANTES - Tél: 40 35 57 93 **Nouveau !** - **45 ORLEANS** - Tél: 38 77 98 30 - **47 AGEN** - Tél: 53 87 92 52 - **49 ANGERS** - Tél: 41 87 59 14
- 49 CHOLET - Tél: 41 46 06 01 - **57 METZ** - Tél: 87 36 33 33 - **59 DUNKERQUE** - Tél: 28 66 73 73 - **60 CREIL** - Tél: 44 25 56 64 **Nouveau !**
- 63 CLERMONT-FERRAND - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - **64 BAYONNE** - Tél: 59 59 41 61 - **67 STRASBOURG** - Tél: 88 22 54 81
- 69 LYON (Metro Guillotière) - Tél: 78 60 33 60 - **71 CHALON S/Saone** - Tél: 85 42 98 58 - **73 CHAMBERY** - Tél: 79 69 54 50
- 74 ANNECY - Tél: 50 45 75 71 - **74 ANNEMASSE & Genève** -Tél: 50 87 16 75 - **75 PARIS 16 (Metro Pompe)** - Tél: (16-1) 45 04 13 10
- 63 DIEPPE - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - **76 LE HAVRE** - Tél: 35 22 72 55 - **76 ROUEN** - Tél: 35 89 60 33 - **79 NIORT** - Tél: 49 77 05 13
- 80 AMIENS - Tél: 22 92 28 85 - **81 ALBI** - Tél: 63 49 94 40 - **82 MONTAUBAN** - Tél: 63 66 57 33 - **83 FREJUS** - Tél: 94 53 64 18 - **83 TOULON** - Tél: 94 91 39 69
- 84 AVIGNON - Tél: 90 82 22 61 - **94 LA VARENNE St Hilaire** - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - **97 L A REUNION LE TAMPON** - Tél: 27 87 76

*** Selon la stock des magasins, l'état le vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68 - ... : la taxation est de 2,19 F TTC / min.**
**** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer**
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

StOp INFO

VALORA VALLEY GOLF PSYCHE !

Valora Valley Golf sur Saturn n'est pas un golf classique. On évolue dans des univers pour le moins fantasmagoriques. Un exemple ? Le tournoi du diable. Les parcours sont souvent très accidentés mais vous disposez de super coups pour en venir à bout.
Éditeur : Virgin I.E.
Sortie France : avril 96.

TOSHINDEN GAME BOY

Après Donkey Kong et Killer Instinct sur Game Boy, voici Toshinden. Pas de panique, le jeu n'est pas en 3D. On a échappé au pire ! Takara nous offre donc une version 2D, très appréciable, dans la lignée de World Heroes Jet 2. Jouable, les coups spéciaux sortent sans problème et l'on peut toujours faire les fameux « Ring Out ».
Éditeur : Takara.
Sortie France : avril 96.

BACCHANALES
VIDEO RAPIDO

Juste mais bon, Player fait le point sur les dernières news en matière de vidéos...

Kaze continue de multiplier les sorties. On notera les volumes 2 et 3 de *Yugen Keisha*, un sympathique anime sur une exorciste adorable comme tout. C'est bien fait et agréable donc conseillé ! Dans le genre « mythe », et toujours chez Kaze, on apprécie aussi la première OAV *Kimagure Orange Road*, inspirée par la série télé connue chez nous sous le nom de Max et Cie. Dotée des mêmes qualités que la série, cette K7 devrait facilement s'imposer comme un must du trimestre !

Yungen Keisha

Restons dans les animes tirés de bestsellers avec la troisième OAV (Kaze) et le premier film de *Ranma 1/2*. Que dire ? Rien, si ce n'est que c'est du 100 % *Ranma 1/2* garanti ! À des années lumière, on trouve *The Hard*, anime bestial qui est édité chez Kami Kaze, émanescence gore et brutale d'*Anime Virtual*. Histoire de simplifier, on dira que c'est du *Golgo 13* revu et corrigé par des mangakas amok et ivres de saké. Pour amateurs. Enfin, le titre de « délire du mois » revient incontestablement à *Atlantic Vidéo*, label chez lequel est sorti le film (rigolo) live *Megalopolis*. Ces gens n'ont pas hésité, en effet, à plagier sans vergogne la jaquette des animes parus chez *Manga Video* dont ils piratent, toujours sans scrupules, le logo. Aux dernières nouvelles, l'éditeur serait en procès avec *Manga Vidéo* !

The Hard

MAGIC BIS DRAGON'NET

Avec le succès rencontré par le jeu de cartes Magic, de nouvelles productions voient le jour. Celle qui nous intéresse aujourd'hui est 100 % française et répond au nom de *Dragon'net*. Loin de cloner Magic (la référence était inévitable), elle est proche du jeu de rôle. Vous incarnez en effet un personnage doté de diverses caractéristiques : talent de combat, magie, vitesse... Il peut même s'équiper d'armes et d'objets magiques ou asservir des animaux ! Les cartes au fini glacé plutôt agréable comportent des dessins genre BD, très flashy. La disposition des informations est judicieuse. Au chapitre des nouveautés, on choisit soi-même l'ordre dans lequel les cartes arrivent, ce qui limite la part de chance inhérente aux autres jeux. De plus, au fur et à mesure des victoires, votre personnage monte de niveau, la classe ! Même si le système de jeu semble complexe, il est assimilable très vite grace au manuel inclus dans les boîtes de base. Ce système offre une grande possibilité de combinaisons entre les cartes, ce qui est l'assurance d'une durée de vie très longue. Vous l'aurez donc compris, Dragon'net est un jeu qui promet.

PATIENCE...

TEKKEN 2

La suite du plus réussi des jeux de combat de la PlayStation arrive enfin sur console.

Très proche de l'arcade, le jeu vous invite à incarner les protagonistes de la première version (Kazuya ayant simplement laissé la place à son père, Heihachi), accompagnés pour l'occasion de deux nouveaux personnages : Jun et Lei. En ce qui concerne les boss, une astuce permettra sans aucun doute de les prendre — tiens, Kazuya réapparaît — et le nombre total de persos devrait dépasser la vingtaine. Pas mal.

Question jouabilité, de nombreux points de détails ont été améliorés, avec, notamment, de nouvelles façons de se relever, des techniques de combat plus nombreuses et un système de contre-attaques. Plusieurs modes de jeu différents vous permettront d'évaluer vos talents de guerrier (Survival mode, Time attack...). A priori, vous aurez de quoi faire. Jugé esthétiquement moins beau que le premier volet par certains, Tekken 2 est néanmoins un jeu très attendu. Présentation de la bête en Over the World, en mai.

Éditeur : Namco.
Sortie Japon : 29 mars 96.

WAR GAME OFFENSIVE

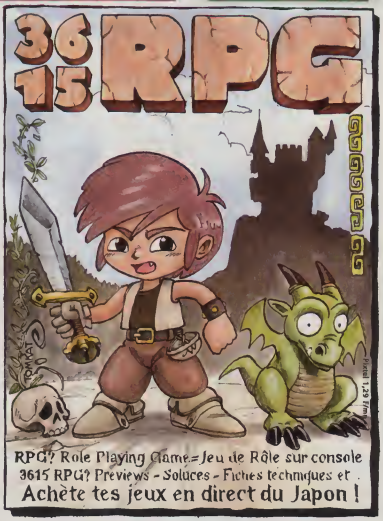
Il manquait un War Game sur PlayStation. Avec Offensive, le vide est comblé. Vous choisissez un événement historique auquel vous souhaitez prendre part. Vous positionnez vos troupes et choisissez votre stratégie, tout ça dans le but de gagner un maximum de batailles.
Éditeur : Ocean.
Sortie France : mai 96.

AK VIDEO AU TOP

MANGASIK

En fondant la collec Animusik, l'éditeur propose désormais aux fans des CD audio proches ou identiques aux CD nippons, mais à des prix nettement inférieurs (tant mieux, le coût de certains disques frise parfois la démence !).

Les premières sorties dévoileront un single de *Cobra* (gén. français), un album *Video Girl Ai*. On attend fin mars un album de *Cobra* sur lequel figureraient les génériques japonais ! Des tas de bandes originales sont prévues (comme, par exemple, celle de *Memories* !) mais on n'a pas encore de date...



Stop INFO — Les plus belles interviews DE Mahalia

Outre la musique, de nombreux points réunissent Ménélik et Capella. Ils sont jeunes et beaux, connaissent un succès fou et raffolent des jeux vidéo. L'occasion de les rencontrer et d'en apprendre un peu plus sur leurs passions ludiques.

interview

FICHE SIGNALÉTIQUE

Nom : Ménélik

Né le : 10 septembre 69

Situation de famille : Cœur à prendre

Parcours : Maîtrise de droit. Premier disque avec Jimmy Jay. Collaboration avec Mc Solaar sur l'album *Prose combat*. Après différentes expériences avec des groupes étrangers, premier succès *L'Aventure*. Enchaîne avec *Tout baigne* et *Tranquille*.

Sa tribu : Jeff, Nippy, Juce, Dazel, Cathy et Marie

« Les jeux de bagarre et Ridge Racer, j'adore, ainsi que les jeux de foot et les shoot them up. »

VICTOIRE POUR MÉNÉLIK

Tout baigne pour le rappeur français Ménélik puisque, le 12 février, il a remporté le prix de la meilleure révélation de l'année 1995 aux 11e Victoires de la musique.

D'où vient le nom de Ménélik ?
MÉNÉLIK : C'est le nom du fils du roi Salomon et de la reine de Sabbah. C'est aussi le nom d'un roi éthiopien.

Quelle console as-tu chez toi ?
MÉNÉLIK : Je possède une PlayStation que m'a offerte Sony, ma maison de disques. J'ai Ridge Racer, Toshinden, Tekken, Lemmings 3D et un jeu d'aventure qui s'appelle Discworld. Chaque fois, je bloque, je n'arrive pas à passer le début, donc j'y joue très peu. Avant, avec mon frère, on avait une Atari, une Nintendo et une Neo Geo. C'était la première console vraiment rapide que j'ai eue. Je me suis éclaté avec Art of Fighting.

Quel genre de jeux préfères-tu ?
Les jeux de bagarre et Ridge Racer, j'adore. Le foot aussi m'intéresse, ainsi que les shoot them up. À part ça, je me lasse assez vite.

Quel type de joueur es-tu ?
Mon défaut, c'est que je me crispe sur la manette et après j'ai mal aux doigts à force d'appuyer trop fort ! J'en connais qui sont relax et qui me battent. Il n'y a rien qui m'énerve autant !

Est-ce que tu te rends de temps en temps dans les salles d'arcade ?
Je ne les fréquente pas très souvent, mais quand j'y vais, il y a un jeu qui m'éclate vraiment, c'est Daytona USA. Il est terrible !

À quel moment préfères-tu jouer ?
Quand je suis fatigué ou quand j'ai envie de rien faire, je me mets devant ma télé et je joue. Ça peux me prendre le soir ou même le matin mais quand ça me prend le matin, toute ma journée est foutue. Au départ, c'est juste pour passer le temps mais je me prends vite au jeu.

Quelle est ton actualité ?
On vient de sortir un nouveau clip tiré du single *Tranquille* (ndlr : extrait de l'album *Phénomènélik*) et on prépare un nouvel album pour octobre/novembre. Au mois de mars, on sera en tournée dans plusieurs pays et on va faire aussi quelques festivals.

Comment te vient l'inspiration pour tes textes ?
De tout ce qui m'entoure. La dernière fois, j'étais dans l'avion et mon manager m'a dit que je devrais faire un truc sur le showbusiness. Vers 2 ou 3 heures du matin, je n'avais pas envie de dormir, j'ai pensé au texte et je me suis mis à écrire. Je peux rester longtemps sans rien écrire ou me décider en un quart d'heure, ça dépend. Il n'y a pas de règle.

As-tu un conseil à donner à nos lecteurs qui s'essaient à la musique ?
Qu'ils fassent vraiment ce qu'ils ont envie de faire et qu'ils persévèrent. Qu'ils expriment vraiment leur personnalité à travers la musique.

As-tu quelque chose à ajouter ?
J'aimerais bien avoir une salle dans laquelle, sans mettre de pièces, je puisse jouer à tout ce dont j'ai envie, avoir les dernières nouveautés. ■

Ménélik est un vrai fan de jeux de courses. Il affectionne tout particulièrement Ridge Racer sur PlayStation.

interview

Les plus belles interviews DE Mahalia

«Les jeux de plate-forme sont les meilleurs. Ils demandent de la réflexion, ce qui n'est pas pour me déplaire.» (Rodney)

Rodney et Alison, un duo de charme.

FICHE SIGNALÉTIQUE :

Noms : Jordan Alison et Bishop Rodney

Nés le : 13 juillet 1972 (Alison) et le 19 décembre 1967 (Rodney)

Situation de famille : Célibataires

Parcours : Alison commence la danse classique à cinq ans, fait des ballets. À 10 ans se lance dans l'art dramatique. Commence à tourner des pubs, des séries TV de 12 à 15 ans. Débute sa carrière de chanteuse à 19 ans.

Rodney commence le rap vers 13 ans, chante du reggae en boîte. À 18 ans, devient mannequin en étant modèle pour des vêtements comme Soul to Soul. Rappeur à Cappella depuis l'âge de 23 ans.

Leurs succès : Take me away, U got 2 know, U got 2 get the music, Move on baby, I need your love...

Ils sont sexy, ils savent chanter, et en plus ils font des tubes.

LE RAP À CAPELLA
Ils caracolent en tête des tops et autres charts et arrivent bientôt sur vos moniteurs grâce à un CD-Rom.

Possédez-vous des consoles de jeux ?
RODNEY : J'ai une Super Nintendo mais je pense que je vais changer pour une PlayStation. Sur la Nintendo, j'ai plusieurs jeux dont FIFA Soccer 96, Street Fighter Turbo, Mario Bros, Mario Kart et Starwing dont je n'arrive pas à terminer le dernier niveau. J'ai aussi un jeu de course de voitures, dont j'ai oublié le nom (on doit gagner des courses pour avoir de l'argent et acquérir des bolides plus puissants) et les deux Earthworm Jim. J'ai aussi une Game Boy avec Donkey Kong Country. Il y a beaucoup d'enfants dans mon entourage, alors comme j'ai plusieurs consoles, ils viennent jouer chez moi.

Quel genre de jeux préférez-vous ?
RODNEY : Les jeux de plate-forme sont les meilleurs. Ils demandent de la réflexion, ce qui n'est pas pour me déplaire. C'est pour cette raison que j'ai vraiment aimé Donkey Kong sur Game Boy. J'ai mis deux mois à le terminer. En tournée, quand les gens venaient me parler, je leur demandais de me laisser jouer !

Comment avez-vous commencé ?
RODNEY : Comment j'ai commencé ? Quand j'étais enfant (rires) ! Je suis allé au Japon pour un mois, nous sortions tous les soirs et, après la boîte, nous allions jouer au foot ou à Virtua Fighter dans les salles d'arcade. Je ne pouvais pas rentrer à l'hôtel avant d'avoir joué. J'aime bien Daytona USA, mais pas sur console. Quand vous avez des machines puissantes, vous pouvez vraiment rentrer dedans. Sur Sega Rally, je fais des compétitions avec mes amis, on joue de l'argent. De toute façon, j'aime jouer pour gagner.

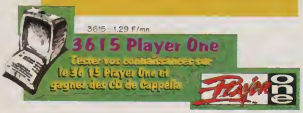
Quelle a été votre première console ?
RODNEY : À 11 ou 12 ans, j'avais une Atari avec une espèce de jeu de tennis sommaire qui faisait de drôles de bruits (Nair : Pong). Sinon, je sortais de chez moi et j'allais jouer à Space Invaders dans les cafés.

Et toi, Alison, tu joues aussi ?
ALISON : Oui, quelques fois, mais je ne possède pas de console. Quand j'étais petite, mon père avait un club avec plein de machines de jeux, et je jouais aussi beaucoup à Space Invaders. Mais, quand on était à Tokyo, personne ne pouvait m'arracher des jeux de courses de voitures.

Êtes-vous intéressés par la sortie des nouvelles consoles ?
RODNEY : Oui. À l'époque, quand la Snes est sortie, c'était une révolution ! Quand la PlayStation est arrivée, je me suis dit que j'avais déjà la 16 bits et que c'était suffisant. Je suis allé chez un ami, je l'ai vue et, là, je l'ai trouvée vraiment bien. Ce qui m'ennuie, c'est le prix excessif des jeux. Mais s'ils sont bons, je n'hésite pas à casser ma tirelire.

Avez-vous un rêve, un désir, une pensée à partager avec nos lecteurs ?
RODNEY ET ALISON : Si vous voulez faire quelque chose, ne le faites pas à moitié, même si c'est difficile. ■

Donkey Kong : le jeu préféré de Rodney. Il y joue même en tournée.



l'arcade dépasse les bornes !

Les sorties françaises en arcade étant très rares, votre rubrique s'intéresse ce mois-ci à une foule de jeux qui devraient débarquer dans l'Hexagone d'ici quelques mois. Magic Sam, globe-trotter de l'extrême, s'est rendu en Angleterre pour voir ce que valaient Time Crisis et Dirt Dash tandis que, au Pays du Soleil levant, un nouveau Virtua Fighter faisait son apparition. Et ce n'est pas tout ! Mais lisez plutôt ce qui suit...

TIME CRISIS
Namco

La réponse de Namco au Virtua Cop de Sega s'appelle Time Crisis. D'une qualité équivalente (animation à 60 images/seconde, textures de qualité...), le jeu se démarque surtout grâce à une nouveauté : la possibilité de se planquer lorsque les tirs adverses deviennent trop insistants (ou bien lorsque vous avez besoin de recharger). L'action s'effectue par l'intermédiaire d'une pédale : vous appuyez dessus la plupart du temps (à ce moment là — pan ! pan ! —, vous jouez) et lorsque vous la relâchez, vous vous cachez. Un concept plutôt sympa. En ce qui concerne les adversaires, il est intéressant de noter qu'ils essaient, dans la mesure du possible, d'éviter vos tirs. Résultat : vous avez affaire à des ennemis plus « intelligents », ce qui rend le challenge plus ardu et le jeu plus captivant. Bref, nous voici devant un « shoot » classique (il y a trois stages, des tireurs qui sortent de partout, des boss, etc.), mais sublimement réalisé. Entre Virtua Cop 2 et Time Crisis, mon cœur balance...

DIRT DASH
Namco

Et un nouveau jeu de course, un ! Namco apprécie décidément le genre, et c'est plutôt tant mieux puisqu'il fait preuve d'une maîtrise certaine dans ce domaine. Le jeu, comme toujours, vous propose de conduire différentes voitures. La buggy est idéale pour les débutants, la voiture de sport réservée aux experts et, entre les deux, un véhicule « lambda » constitue un bon compromis. Les cinq niveaux que vous devez parcourir jouent résolument la carte de la diversité : ville, jungle, montagne... Vous allez voir du pays. Histoire de corser un peu la difficulté, le jeu tient compte des aléas climatiques (tiens, il neige !) et génère quelques éboulements de rochers, histoire de mettre vos réflexes à l'épreuve. Un jeu de course classique, sans atout particulier, mais qui devrait plaire aux fans du genre.

SEGA SONIC

Sega

Nous vous en avons parlé le mois dernier. Eh bien, voici de nouvelles photos du « jeu de combat de Sega Sonic » (titre complet et bien heureusement provisoire). Les informations dont nous disposons pour l'instant sont peu nombreuses, mais on sait déjà avec certitude que le jeu reprend le système de combat de Virtua Fighter (Guard, Punch, Kick) et, même si l'ambiance de Sega Sonic se veut assez « légère », les techniques de combat seront assez évoluées. Graphiquement, les concepteurs du jeu essaient de reprendre les éléments des jeux que l'on connaît déjà — notamment en ce qui concerne les décors. Dernière précision : les photos présentées ici ne vous montrent pas les personnages finalisés. Les polygones, sur la version définitive du jeu, seront plus nombreux (le rendu s'annonce donc meilleur). Un titre que les fans de Sonic attendent sans doute avec impatience. Qu'ils se fassent une raison : le jeu ne sortira pas avant cet été au Japon.

VIRTUA FIGHTER KIDS

Sega

Surprise ! Alors que tout le monde attendait VF 3, c'est un VF Kids (titre provisoire) très mignon et très rigolo qui fait son apparition. Les japonais, friands de personnages SD (Super Deformed — avec une tête deux fois plus grosses que le corps), se sont amusés à transformer les personnages de Virtua Fighter pour l'occasion, et le résultat est étonnant. D'une simple lubie de programmeur — pendant le développement de VF 2, un original génial s'était amusé à créer ces personnages —, le projet VF Kids a pris de l'importance et il se concrétise aujourd'hui. Plus qu'une simple repompe de VF 2, cette nouvelle version a été entièrement refaite. Les textures ont changé, l'ambiance n'est plus du tout la même (ici, on ne se prend vraiment pas au sérieux) et de nouvelles techniques de combat font leur apparition. Bref, Sega crée la surprise. Reste à voir si VF Kids sera aussi jouable qu'il semble fun (avec des têtes pareilles, moi, j'imagine les persos en train de se donner des coups de boule à longueur de temps). Sortie prévue avant cet été au Japon.

DUNGEONS & DRAGONS SHADOW OVER MYSTARA

Capcom

Très attendue des fans d'héroïc-fantasy, cette suite de Tower of Doom (94) risque de dépasser toutes leurs espérances. Première grosse surprise : la possibilité de jouer à quatre en même temps. Côté convivialité, c'est clair, ce beat them up est réussi. En ce qui concerne les classes de personnage disponibles, vous avez droit au guerrier, bien sûr, mais aussi au nain, au clerc, à l'elfe, au magicien ou à la voleuse. Six classes différentes, donc, pour des personnages aux caractéristiques et aux talents bien spécifiques. La voleuse peut frapper dans le dos, le clerc redonner des points de vie, etc. Rare jeu à innover dans le genre, Shadow Over Mystara dispose d'atouts assez remarquables. D'abord, le jeu dispose d'un système de scénarios multiples. Ainsi, vous pouvez recommencer à jouer plusieurs fois, emprunter différents chemins et admirer à chaque fois une nouvelle fin. En ce qui concerne les combats, vous pouvez récupérer différentes armes ou objets magiques et les utiliser à tel ou tel moment. Ainsi, le guerrier peut se balader tout au long d'un niveau avec son épée et son bouclier, puis troquer ce dernier contre une seconde lame pour se transformer en véritable machine à tuer lorsqu'est venu le temps d'affronter un boss. Plus fort : il est possible d'ensorceler une arme afin de la rendre plus puissante. Bref, les options sont nombreuses et rehaussent considérablement l'intérêt d'un jeu qui, de toute façon, aurait fort bien pu se contenter de ses indéniables qualités « défoulatoires » et esthétiques.

La méga-bombe, qui vous sortira de situations délicates, se révèle particulièrement utile contre certains boss.

TIGER HELI II

Taito

Avec cette suite du célébrissime Tiger Heli, Taito nous présente un shoot them up haut en couleurs qui devrait ravir tous les amoureux du bouton Fire. Six niveaux vous sont proposés, et vous avez la possibilité de partir à l'aventure accompagné d'un ami (qui ne sera sans doute pas de trop dans le feu de l'action). Les différentes sortes de tirs sont « customisables » et l'action, sans aucun doute effrénée, risque de vous laisser haletant à chaque fin de niveau. Une réalisation de qualité donc, pour un classique remis au goût du jour. Les fans attendent impatiemment sa sortie en France.

Une rubrique réalisée par Chris, avec la participation de Reyda et Magic Sam.

REVENDEZ / ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

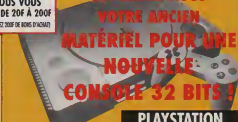
NOUVEAU !

PARIS / CONSOLES	PARIS / CD-ROM	PARIS 6 ème	PARIS 16 ème	AMIENS (80)	ANTONY (92)	COMPIEGNE	POITIERS (86)	ST DENIS (93)	TOULOUSE (31)	VERSAILLES (78)	VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard	17 rue des Ecoles	56 Bd St Michel	137 avenue Victor Hugo	19 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins	25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY	37 cours Guynemer	12 rue Gaston Hulin	Centre commercial St Denis Basilique 6 passage des Arbaletriers	14 rue Temponières (angle rue St Rome)	16 rue de la Paroisse	46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS	75005 PARIS	75006 PARIS	75116 PARIS	80000 AMIENS		60200 COMPIEGNE	86000 POITIERS	93200 St DENIS	31000 TOULOUSE	78100 VERSAILLES	75005 PARIS
(1) 43 290 290	(1) 46 33 68 68	(1) 43 25 85 55	(1) 44 05 00 55	22 97 88 88	(1) 46 665 666	44 20 52 52	49 50 58 58	(1) 42 43 01 01	61 216 216	(1) 39 50 51 51	(1) 43 290 290

DES PRIX A TOMBER PAR TERRE ! DEMANDEZ NOS PROMOTIONS EN MAGASINS OU PAR TELEPHONE...

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

ACHETEZ VOTRE PROCHAINE CONSOLE CHEZ SCORE GAMES ET NOUS VOUS OFFRIRONS DES BONS D'ACHAT DE 20F À 200F
(EXEMPLE : POUR L'ACHAT D'UNE PLAYSTATION, VOUS GAGNEZ 200F DE BONS D'ACHAT)



REVENDEZ-NOUS VOTRE ANCIEN MATÉRIEL POUR UNE NOUVELLE CONSOLE 32 BITS !

GAME GEAR / 32X / MEGA-CD

GAME GEAR NEUVE	599
GAME GEAR OCCASION	399
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	99
CABLE DE LIAISON GEAR TO GEAR	79
HOUSSE BANANE	59
LOUPE WIDE GEAR	69
JEUX GAME GEAR NEUFS	
BATMAN FOREVER	299
COFFRET ASTERIX - GG	199
DR. ROBOTNIK	299
EARTHWORM JIM	299
F-1 CHAMPIONSHIP	99
FIFA 96	299
GAME PACK 4 JEUX EN 1	199
GARFIELD	299
MICKEY MOUSE 3 LEGEND OF ILLUSION	299
MICROMACHINES 2	269
MORTAL KOMBAT 3	299
NBA JAM	149
NBA JAM JAP	99
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	199
NHL 96	299
PGA TOUR 96	299
PGA TOUR GOLF 2	269
PHANTOM 2040	199
POWER RANGERS 2	299
PRIMAL RAGE	269
RETOUR DU JEDI	299
RISE OF THE ROBOTS	349
SCHTROUMPFS (LES)	299
SONIC DRIFT RACING	299
STARGATE	99
STREETS OF RAGE 2	269
STRIDER RETURNS	99
SUPER COLUMMS	149
TAILS ADVENTURES	299
TERMINATOR	199
TRUE LIES	99
VR TROOPERS	299
WIZARD PINBALL	99
JEUX GAME GEAR D'OCCASIONS	
COOL SPOT	99
DONALD DUCK	139
FORMULA 1	189
INDIANA JONES THE LAST CRUS	99
JURASSIC PARK	159
OLYMPIC GOLD	149
ROBOCOP VS TERMINATOR	139
STREETS OF RAGE	139
SUPER MONACO GP 2 - A.SENNA	149
ULTIMATE SOCCER	139
JEUX 32X NEUFS	
ADAPTATEUR 32X NEUF	799
ADAPTATEUR 32X OCCASION	549
COSMIC CARNAGE	199
DARXIDE	299
FIFA 96	469
KOLIBRI	449
MORTAL KOMBAT 2	99
NBA JAM TOURNEMENT EDITION	99
NFL Q-BACK	99
NIGHT TRAP (32X+CD)	399
VIRTUA FIGHTER	449

MEGA-CD NEUF	799
MEGA-CD OCCASION	349
MEGA-CD JEUX NEUFS	
BATMAN RETURNS	99
BC RACERS	399
DRAGON'S LAIR	449
DUNGEON MASTER II	249
ECCO 2	399
ETERNAL CHAMPION	299
FAHRENHEIT (VD)	349
FATAL FURY SPECIAL	399
LETHAL ENFORCERS +1 PISTOLET	199
LORDS OF THUNDER	299
LUNAR II ETERNAL BLUE (US)	449
MICKEY MANIA	149
MORTAL KOMBAT	149
NBA JAM	199
NHLPA HOKEY 94	149
NIGHT TRAP VF	499
PITFALL	149
POWER RANGERS	399
REBEL ASSAULT STAR WARS	149
SAMOURAI SHODOWN	349
SHINING FORCE	449

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 NEUVE + PAD	499
MEGADRIVE 2 OCCASION + PAD	349
MEGADRIVE 1 OCCASION + PAD	299
ACTION REPLAY PRO 2	349
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR PRO CD X	249
JOYSTICK QUICKFIRE	49
MANETTE 6 BOUTONS COMPETITION PRO	89
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ADDAMS FAMILY VALUES	369
ALIEN SOLDIER	199
BATMAN FOREVER	399
COMIX ZONE	429
DEMOLITION MAN	199
DINO DINI'S SOCCER	149
DONALD IN MAUI MALLARD	449
EARTHWORM JIM 2	449
FEVER PITCH SOCCER	199
FIFA SOCCER 96	399
INCREDIBLE HULK	299
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC	369
KAWASAKI SUP. BIKES	299
KICK OFF 3	199
LEGENDE DE THOR	449
LEMMINGS 2	199
LHX ATTACK CHOPPER	149
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	369
MARSUPILAMI	469
MEGA TURRICAN	199
MEGAMAN THE WILY WARS	369
MORTAL KOMBAT 2	199
NBA JAM	99
NBA LIVE 96	399
PETE SAMPRAS 96	369
PGA TOUR GOLF 96	399
PHANTASY STAR 4	449
POWER DRIVE	299
PRIMAL RAGE	399
REVOLUTION X	399
RISE OF THE ROBOTS	249
RISTAR	199
RUGBY E.A.	249
SAMURAI SHODOWN	449
SCHTROUMPFS (LES)	249
SHAQ FU	149
SHINING FORCE 2	369

SOLEIL	449
SONIC & KNUCKLES	199
SONIC COMPILATION	199
SPIROU	399
STAR TREK DEEP SPACE 9	399
STARGATE	169
STREET RACER	249
THEME PARK	449
TINY TOONS	199
VECTORMAN	399
VR TROOPERS	399
WATERWORLD	449
WEAPONLORD	469
WORMS	369
WRESTLEMANIA ARCADE GAME	399
ZOOP	249
JEUX MEGADRIVE D'OCCASIONS	
ALADDIN	169
ALIEN 3	139
ASTERIX-LE POUVOIR DES DIEUX	279
BATMAN FOREVER	279
CANNON FODDER	139
CHUCK ROCK 2	169
COOL SPOT	139
DESERT STRIKE	275
DRAGON'S FURY	275
ETERNAL CHAMPIONS	139
F1 FORMULA ONE	275
FATAL FURY	169
FEVER PITCH SOCCER	139
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99
FIFA SOCCER 96	279
FLINTSTONES	199
LEGENDE DE THOR	299
MICKEY & DONALD	139
RUGBY E.A. 95	169

MORTAL KOMBAT 3
MD 449F
SNIN 499F

GAME BOY

GAME BOY NEUVE	205
GAME BOY OCCASION	199
GAME BOY COULEUR NEUVE	335
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR SECTEUR	49
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	19
BATTERIE HANDY POWER	149
HOUSSE PROTECTION + LOUPE + HAUT PARLEUR	199
HOUSSE PROTECTION NUBY	39
KIT NETTOYAGE	29

JEUX GAME BOY NEUFS	
4 JEUX EN 1 FUNPACK VOL.1 OU 2	199
BATMAN FOREVER	269
CHOPLIFTER 3	149
L'ILE AUX PIRATES	269
DONKEY KONG LAND	269
EARTHWORM JIM	249
INDIEN DANS LA VILLE (UN)	249
KILLER INSTINCT	269
KIRBY'S DREAM LAND 2	249
MICKEY MOUSE V	269
MICROMACHINE 2	249
MORTAL KOMBAT 3	249
NBA 96	269
NBA JAM 2 T.E	199
NHL 96	269
OBELIX	249
PREHISTORIK MAN	269
PRIMAL RAGE	269
SAMURAI SHODOWN	249
STARGATE	199
SUPER MARIOLAND	199
SUPER MARIOLAND 2	249
SUPER RETURN OF THE JEDI	269
TRUE LIES	199
WARIO BLAST/BOMB	249
WARIOLAND	249
WATERWORLD	249
WORMS	249
ZELDA (VF)	249
ZOOP	149
JEUX GAME BOY D'OCCASIONS	
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	179
F1 RACE	159
FOOTBALL INTERNATIONAL	149
HOOK	149
JORDAN VS BIRD	159
KILLER INSTINCT	189
MICRO MACHINES	139
TENNIS	139
TOP RANKING TENNIS	169
WORLD CUP	139
WWF SUPERSTARS	99

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO NEUVE + PAD	599
SUPER NINTENDO OCCASION + PAD	399
SUPER GAME BOY OCCASION	279
MANETTE TERMINATOR 6 BOUTONS	99
MANETTE D ORIGINE	119
JOYSTICK PROGRAMMABLE	199
ACTION REPLAY PRO 3	349
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	129
CABLE PERITEL	149
RALLONGE MANETTE	39
2 MANETTES INFRA ROUGE + RECEPTEUR	199
ADAPTATEUR SECTEUR	149

SNIN 499F
PLAYSTATION 349F

JEUX SUPER NINTENDO NEUFS	
90 MINUTES EURO PRIME GOAL	499
ACTRAISER 2	299
BARKLEY	199
BIKERS MICE FROM MARS	299
CANTONA FOOTBALL	299
L'ILL AUX PIRATES	399
DIRT TRAX FX	349
DOOM	499
DRAGON BALL Z 3 (JAP)	299
EARTH WORM JIM 2	399
FATAL FURY SPECIAL (JAP)	399
FEVER PITCH SOCCER	199
FIFA SOCCER	299
ILLUSION OF TIME + LIVRE	449
INT. SUPERSTAR SOCCER 2	449
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS	399
JURASSIC PARK 1 OU 2	199
KAWASAKI SUPER BIKES	399
KICK OFF 3	299
KID KLOWN IN CRAZY CHASE	449
KILLER INSTINCT	499
LE LIVRE DE LA JUNGLE	369
LEGEND	199
LOBO	449
MEGAMAN X 2	449
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	199
MORTAL KOMBAT 3	499
MORTAL KOMBAT II (JAP)	369
NBA JAM TOURNEMENT EDITION	199
OBELIX	499
PARODIUS	199
PGA TOUR GOLF 96	399
PINOCCHIO	499
PITFALL	249
POCKY & ROCKY 2	349
POWER RANGERS «FIGHTING EDIT»	499
PREHISTORIK MAN	499
PRIMAL RAGE	399
REVOLUTION X	399
RISE OF THE ROBOTS	249
ROAD RUNNER - LOONEY TUNES	199
SHANGAI 2	169
SIM CITY	399
SKYBLAZER	199
STARWING	99
STREET RACER	199
SUPER BOMBERMAN 2	199
SUPER MARIO WORLD SANS BOITE	149
SUPER TINY TOONS	149
THEME PARK	369
TINTIN AU TIBET	499
ULTRAMAN	99
VORTEX	199
WORLD MASTER GOLF	399
WORMS	369
WRESTLEMANIA : ARCADE GAMES	499
ZELDA 3	399
ZOOP	279
JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASIONS	
ALADDIN	199
CANNON FODDER	139
DONKEY KONG COUNTRY	269
EARTH WORM JIM	279
F1 POLE POSITION	169
JOHN MADDEN 95	249
KILLER INSTINCT	349
LE ROI LION	299
LEGEND	139
LIVRE DE LA JUNGLE	249
MICKEYMANIA	199
SUPER MARIO KART	269

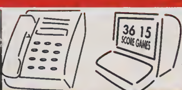
DONKEY KONG 2
SNIN 499F

SEGA SATURN

SATURN + PAD + MEMOIRE	2199
SATURN + PAD + MEM. + DAYTONA	2590
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	299
ACTION REPLAY PRO (3 FONCTIONS)	399
VIRTUA STICK	299
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	169
CARTE MPEG CD-VIDEO + 1CD DEMO	1190
CARTE CD-PHOTO (VF)	169
JEUX SATURN NEUFS	
ALIEN TRILOGY	399
BUG	399
CHAOS CONTROL (JAP)	399
D.	399
DAYTONA USA	399
DRAGON BALL Z	399
FIFA 96	399
GUNDAM	399
HANG ON GP 95	399
HI OCTANE	369
JOHNNY BAZOOKATONE	349
MORTAL KOMBAT 2	399
MYSTERIA REALM OF LORE	399
NBA JAM T.E	399
PANZER DRAGOON	449
PRIMAL RAGE	349
RAYMAN	399
SEGA RALLY	399
SHINOBI-X	349
VAMPIRE (JAP)	549
VIRTUA COP	349
VIRTUA FIGHTER 2	399
WORMS	349
X-MEN	399

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION + PAD + CD DEMO	2099
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX JAP/USA	399
MANETTE PLAYSTATION	199
2 MANETTES INFRA-ROUGE	349
CARTE MEMOIRE	169
CABLE DE LIAISON DEUX CONSOLES	169
JOYSTICK FIGHTER	399
JEUX PLAYSTATION NEUFS (V.F)	
3D LEMMINGS	349
AIR COMBAT	349
ALIEN TRILOGY	349
ALIEN VIRUS	369
ALONE IN THE DARK	369
ASSAULT RIGS	399
CYBERSPEED	399
D	349
DEFCON 5	349
DESTRUCTION DERBY	369
DISCWORLD	349
DRAGON BALL Z ULTI BATTLE	399
FIFA 96	399
GOAL STORM	349
GUNDAM	399
HI OCTANE	369
INT. CHAMPIONSHIP SOCCER	349
JOHNNY BAZOOKATONE	349
JUMPING FLASH	349
JUPITER STRIKE	349
KRAZY IVAN	349
LOADED	349
LONE SOLDIER	399
MORTAL KOMBAT 3	399
MYST	369
NBA JAM 2	349
PGA TOUR GOLF 96	369
POWER SERVE	349
PRIMAL RAGE	349
RAPID RELOAD	349
RAYMAN	369
REVOLUTION X	349
RIDGE RACER	349
ROAD RASH	369
SHELLSHOCK	349
SHOCKWAVE ASSAULT	369
STARBLADE ALPHA	399
STRIKER 96	349
TEKKEN	399
THEME PARK	369
THUNDERHAWK 2	349
TOHSHINDEN	349
TOTAL NBA 96	369
VAMPIRE (JAP)	499
VIEW POINT	369
WAR HAWK	349
WING COMMANDER 3	369
WIPE OUT	369
X MEN	349



TELEPHONE 36 685 686
3615 SCORE GAMES

COMMANDEZ FACILEMENT

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
COTE ARGUS DE VOS JEUX
OU DE VOTRE CONSOLE
NOUVEAUTÉS & PROMOTIONS
COMMANDES 24/24H...

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ **COMMANDE EXPRESS** ☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Tel .... Date de naissance ....../....../...... Code Client |_|_|_|_|_|

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)	CONSOLE 60F			30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Expire le ....../......

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

PO 03/96

Editeur phare sur micro, Psygnosis s'attaque depuis quelque temps au marché de la console. Cette fois, le groupe anglais met son savoir-faire au service de Disney Interactive, autre éditeur phare, spécialisé, lui, dans les jeux console. But de l'opération : restituer, du mieux possible sur les consoles 16 bits, l'ambiance et la magie du dernier film des studios Disney : Toy Story, chef-d'œuvre d'animation entièrement réalisé en images de synthèse. La gageure était de taille et le travail des programmeurs force le respect : ils ont su tirer le meilleur, voire plus, de la Megadrive et de la Snes. Au final, nous nous trouvons face à un jeu de plate-forme hors-norme, dont tous les sprites ont été conçus en images de synthèse « à la Donkey Kong Country ». Toy Story vous glisse dans la peau de Woody, le héros du film, et il vous faudra, à travers moult niveaux et aventures, retrouver votre sweet home.

Un jeu drôle et original

Dans chacun des niveaux du jeu, il vous faut accomplir une mission spécifique : ramener des soldats de plomb dans un stage « lemmingien », prouver à Buzz le robot que vous êtes aussi fort que lui aux jeux de plate-forme, retrouver et ranger vos jouets, ou encore évoluer dans des tableaux parodiant de jeux célèbres (Lemmings, Super Mario Kart, Doom, Micro Machines, etc.).

Pour terminer le niveau, faites sortir les soldats de leur boîte, et suivez leur progression. L'animation ne manque pas d'humour.

Comme vous pouvez le constatez, la diversité est de rigueur. De même, des effets spéciaux de qualité viennent agrémenter votre progression. Ainsi, outre les personnages en images de synthèse, on peut bénéficier de déformations lorsque l'on saute sur des balles de tennis, apercevoir les jambes d'un serveur qui passe au premier plan dans le niveau de la pizzeria, ou encore se retrouver poursuivi par Scud le chien dans une scène délirante.

Toy Story

Megadrive/Snes

Derrière cette superbe page de présentation se cache un jeu d'une variété étonnante et à la réalisation grandiose !

Le petit cow-boy sait même jouer les tarzans dans les phases de plate-forme.

Les graphismes des décors, de même que la réalisation des persos, sont impressionnants.

Les 16 bits, c'est fini ?

D'aucuns se sont hâtés d'annoncer, avec l'arrivée de la Saturn et de la PlayStation, la mort des consoles 16 bits. Certes, c'est l'évolution qui veut ça, mais, en trois jeux Yoshi's Island, Donkey Kong Country 2 et maintenant Toy Story (en attendant Super Mario RPG ou Bahamut Lagoon), il semble que l'échéance ait été largement repoussée aux calendes grecques. Sachez enfin que la sortie dans nos contrées de Toy Story, le jeu, est prévue pour très bientôt, alors rendez-vous le mois prochain pour le test complet...

Wonder Fra

Et une petite séance de Micro Machine, histoire de pas perdre la main !

Megadrive Vs Snes

Avec Toy Story nous avons deux jeux identiques sur les deux consoles 16 bits. Avec quand même de subtiles nuances. Bien sûr, la palette de couleurs aidant*, la version Snes est plus belle que celle de sa consœur. En revanche, la version Megadrive bénéficie d'une meilleure maniabilité, notamment lorsqu'il s'agit de s'accrocher avec le fouet. Autre chose, certains éléments du décor peuvent être traversés sur Snes alors qu'ils constituent des obstacles sur MD. Pour finir, le stage Doom est bien mieux réalisé sur Megadrive que sur Snes (voir photos). Au final, on peut dire que la version Megadrive, bien que légèrement moins belle, est nettement plus agréable à jouer que la version Nintendo.

Version SNES

Version Megadrive

Toy's Story

date et lieu de sortie
DISPO AUX ÉTATS-UNIS

éditeur
DISNEY INTERACTIVE

textes
ANGLAIS

genre
PLATE-FORME

La variété des niveaux.
La réalisation superbe.

Gestion des collisions trop approximative.

Une séquence de course-poursuite carrément délirante avec Scud le chien.

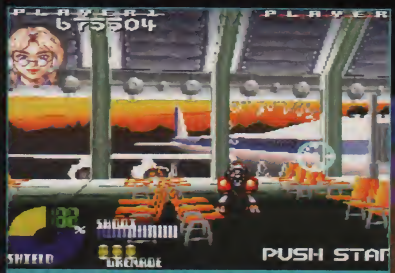
Certaines séquences sont vraiment sympathiques... Admirez cette chevauchée historique de notre héros à dos de T-Rex

Autre moyen de locomotion, autre genre de voyage. Bienvenue sur le circuit de... Super Woody Kart !

Horned Owl

PlayStation

Horned Owl est un jeu de tir (le premier du genre sur PlayStation), qui rappelle fortement un certain Panzer Dragon, sorti il y a un petit bout de temps sur Saturn, notamment dans la gestion des déplacements, tous gérés par la console. Même si ce n'est pas franchement gênant, la possibilité de se déplacer aurait apporté un petit plus au jeu, en créant une phase de recherche. Les graphismes sont d'excellente qualité, ce qui n'a rien d'étonnant quand on connaît le nom du designer : Masamune Shirow. Pour ceux qui ne le connaîtraient pas encore, il s'agit du créateur de célèbres mangas, dont Ghost in the Shell que les lecteurs de Manga Player suivent déjà assidûment.
Le jeu se découpe en cinq missions au cours desquelles vous n'aurez en fait qu'une seule chose à faire : blaster tous les robots que vous croiserez. La fin de chaque niveau est bien sûr l'occasion de se frotter à un ou plusieurs boss. Au terme de chaque mission (ainsi qu'à la fin du jeu), un tableau de statistiques vous permet de connaître, entre autre, le pourcentage d'ennemis envoyés ad patres, ainsi que votre rang (grade).
Quatre niveaux de difficulté sont disponibles : de Easy à Very Hard. Mis à part en difficulté maximale, le jeu se termine assez rapidement. Mais avant de parvenir à 100 % d'extermination, et d'accéder au grade le plus élevé, vous aurez le temps de faire quelques parties ! Côté armement, vous disposez du tir de base, relativement efficace, mais aussi d'un grand nombre de grenades plus meurtrières. Leur quantité dépend de votre grade, et donc de votre expérience. Un conseil : gardez-les pour les boss.
Si au gun, la jouabilité est excellente, elle pèse en revanche quelques problèmes au paddle, notamment pour diriger le curseur faisant office de mire. Pour recharger, par exemple, il faut traquer hors de l'écran avec le gun. Votre mire sort de l'écran, mais y revient instantanément quand vous appuyez sur l'un des boutons R. Vous aurez compris que tout est fait pour que vous réfléchissiez le moins.



Dans le deuxième niveau, vous évoluez dans un aéroport où des chiens mécaniques vous assaillent. Sans parler des engins volant qui vous tire dessus à travers la baie vitrée. Gag : une voix d'hôtesse imperturbable susurre dans les haut-parleurs.

Le décor n'est pas indestructible. Vous pouvez tout éclater (vitres, arbres, panneaux publicitaires, etc.) Comme ça, au moins, on sait où vont les balles perdues.

Le plan qui apparaît parfois en haut à droite de votre écran n'est pas franchement indispensable, puisque vos déplacements sont automatiquement gérés par la console.

possible ! Vous n'avez qu'à vous concentrer sur le tir. Bref, Horned Owl est beau et permet de se défouler. Et même si sa durée de vie est un peu limitée, vous pouvez toujours relever le défi qu'offrent les statistiques, en tentant de terminer les niveaux avec un taux de 100%, en faisant mouche à tous les coups !

Chon

À la fin de chaque niveau, vous avez droit à un petit tableau de statistiques présentant votre taux de réussite.

Vous incarnez Ryo Kurotu ou Marco Antnell. Ils sont tous deux très efficaces.

Horned Owl

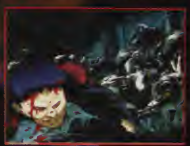
date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SONY
textes	JAPONAIS
genre	TIR

Les graphismes.
Le jeu à deux.
L'utilisation d'un gun.

On ne contrôle pas les déplacements.
Cinq niveaux seulement.

Quelques planches

Entre chaque niveau, vous visionnerez quelques images, histoire de voir ce qui vient de se passer. On reconnaît bien dans les graphismes le style de Masamune Shirow.



Ninku

Saturn

Les jeux de baston commencent à investir sérieusement les supports 32 bits. Mais, parmi tous les titres disponibles, rares sont ceux qui décident de jouer la carte de l'humour. Il faut aller au Japon pour trouver un titre bourré de gags : Ninku.

En fait, ce soft est tiré d'un manga lui aussi très drôle (voir PO 61). Le héros est un gamin aux yeux gros comme des oranges, une casquette retournée sur la tête, qui répond au nom de Fusuke. Il est accompagné de sept autres persos, possédant tous un nombre de coups assez important, dont certaines pleins d'humour. Des exemples ? Au corps à corps, Fusuke se jette à la tête de son adversaire et lui lèche copieusement le visage, ou, lors d'un saut, il balance un long filet de morve sur son vis-à-vis. Un autre perso, Toji, qui ressemble de tête à Bruce Lee mais dont la dégaine fait penser à un Sumo raté, se concentre un peu et fait un énorme pet à l'odeur nauséabonde... (Jetez un œil sur l'encadré ci-contre !)

En plus de sa barre de vitalité, chaque combattant possède une jauge d'énergie qui se remplit en effectuant des coups spéciaux (même dans le vide), ou en portant de simples coups. Quand

Fusuke dans une attaque sérieuse cette fois : celle du dragon.

Les combattants (en 2D) évoluent dans de très beaux décors en 3D. L'angle de vue change en fonction des déplacements.

L'attaque de la cape au vent peut se révéler extrêmement efficace.

cette jauge est pleine, vous avez la possibilité de sortir certaine coups très spéciaux. Cette barre d'énergie est assez longue à remplir, sauf pour Lada Taïsa, qui peut se concentrer et faire grimper rapidement son ki (énergie interne). Certaine coups nécessitent la barre entière, alors que d'autres n'en prennent qu'une partie. Quoi qu'il en soit, il faut les effectuer rapidement car

Fusuke, le héros du jeu possède des attaques variées autant qu'efficaces.

Ninku

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS/ JAPONAIS
genre	BASTON

L'humour.
Les décors.
La jauge d'énergie.

L'animation.
Le jeu seul, trop facile.

Quand les comiques se fritent

Voici quelques-unes des attaques que vous pourrez voir ou effectuer dans Ninku. Elles ont été sélectionnées pour leur humour.

Toji fait un énorme pet inflammable (notez son sourire béat), tandis qu'un pingouin vient faire exploser le gaz.

Le petit Fusuke prend cette fois son vis-à-vis pour un mouchoir ! Charmant...

Une fois sa barre pleine, Lada Taïsa sort des bottes, un imperméable et un parapluie, et invoque la pluie.

Scato. Toji peut également enlever sa tenue de sumo, et l'essuyer sur la tronche de son adversaire.

Aïcho s'élève, fonce sur son adversaire, et s'écrase, la tête dans le sol ! Il la ressort pleine de terre...

Kochen Daisegyo (le boss) prend son adversaire sous sa cape. Celui-ci en ressort tout petit et ne peut plus se déplacer.

Fusuke peut devenir très affectueux : il donne de grande coup de langue à son adversaire, écœuré.

Kisumi, la romantique à la rose, fait tranquillement tomber un piano sur son adversaire.

Mekira Taïsa sort un ampli, une boule stromboscopique, et se lance dans un Karaoké, au grand dam de l'adversaire.

la jauge se vide petit à petit, sans que vous puissiez rien y faire.
Seul, le jeu se termine assez rapidement même en Hard. Mais à deux, la durée de vie s'améliore, et on s'amuse beaucoup de voir les combattants jouer les comiques. Même si l'animation aurait pu distiller un peu plus de pêche, Ninku reste très fun à jouer.

Chon

Floating Runner donne un avant-goût de ce que pourrait être le premier Mario sur Nintendo 64 : il s'agit d'un jeu de plate-forme en 3D. Si Jumping Flash avait déjà amorcé le principe, Floating Runner semble tout de même encore novateur. Contrairement au lapin de «Jumping», vos héros ne peuvent pas évoluer dans les airs, ils marchent, courent, sautent mais ne volent pas (parfois, ils tombent, mais cela ne compte pas). En revanche, ils peuvent tirer, avec au départ un petit gun « cheulou » qui crache de grosses boules. Plus tard, vous dénicherez d'autres armes plus puissantes. L'ambiance de Floating Runner est délicieusement féerique. Des cascades transparentes, des jets d'eau de couleurs, des cités dans les nuages, bref de sublimes niveaux très reposants comparés aux images stromboscopiques des jeux d'action. Evidemment, il faut aimer le genre « souris rose bonbon et lapin bleu pastel » !
Si les premiers niveaux ne présentent guère d'intérêt, c'est lorsqu'il se corse que Floating Runner devient véritablement intéressant . Vous devez trouver la sortie du niveau en évitant les ennemis mais surtout en progressant sur des séries de plates-formes. Les niveaux sont de plus en plus vicieux et, souvent, on monte, on redescend, on remonte...

De superbes effets de transparence égayent les décors de ce niveau.

Floating Runner
PlayStation

Préparez-vous à une descente difficile. Courage !

Bref, on arpente un chemin jonché d'obstacles de plus en plus difficiles à franchir. En cas de chute, il faut souvent recommencer le niveau au début et, comme le chrono tourne, cela peut être fatal ! Floating Runner n'est pas un mauvais jeu, mais tout de même un peu trop gnangnan à mon goût et pas assez spectaculaire pour captiver tous les joueurs. Si Jumping Flash m'avait vraiment enthousiasmé, Floating Runners m'a tout juste amusé... Mais c'est déjà pas mal.

El Didou

Méchants mais mignons

Quelques ennemis qui vous attendent au détour des chemins du Floating Runner.

Floating Runner

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	XL NG
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME

Jolis graphismes

Phase de jeu originale

Assez prenant

Ambiance cucu-la-praline

Certains passages sont agaçants

Le petit chemin qui sent la noisette

Quelques ambiances et univers de Floating Runner.

Tokyo Dungeon

PlayStation

Cette affaire débute par un long dessin animé qui, cela va de soi, est totalement incompréhensible. Enfin, lorsqu'on est lâché dans la nature (un Japon très futuriste), on constate que l'action se déroule en vue subjective dans un environnement en 3D mappée typiquement doomesque. Un rapide transit par le menu Options permet alors de découvrir des commandes telles que Item, Status, Map et Save, chères aux joueurs de rôle. Une étude plus approfondie du status révélera que le jeu s'appuie sur des notions telles que les points et niveaux d'expérience. C'est la confirmation que nous avons bel et bien affaire à un RPG. L'action est inexistante dans un premier temps. Vous vous contentez de vous balader et de dialoguer avec différentes personnages de rencontre. Notez que, contrairement à Doom, ils sont représentés en 3D polygonale et non en bitmap zoomé. Concernant la progression de ce qui semble être une enquête policière essentiellement axée sur Internet et la réalité virtuelle, c'est costaud. Vous ne pourrez même pas compter sur les réflexes acquis dans des RPG de médiéval-fantastique japonais. Non, là vous vous plongez dans des univers virtuels de types aztèque ou Far West. Tokyo Dungeon est très beau, bien animé, mais à moins de manier avec aisance le japonais, je vous déconseille l'achat de ce jeu. Il ne nous reste plus qu'à espérer qu'une traduction accessible aux occidentaux sortira rapidement.

Wolfen,
reste sur sa faim

Accompagné de sa secrétaire, le boss vous donne votre ordre de mission.

Tokyo Dungeon
date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
NC
textes
JAPONAIS
genre
RPG
Somptueux graphismes. Animation irréprochable.
Textes en japonais. Bandes-son insignifiantes.

3D polygonale oblige, les personnages ne sont pas sujets au zoom et à ses infâmes pixels.

Un petit voyage chez nos amis Incas qui semblent maîtriser une certaine technologie

Tiens, tiens... Voici un quidam qui ressemble étrangement à un certain Jacky, héros sur la console d'en face.

Policenauts

PlayStation

Policenauts ne vient pas des micros mais le concept du jeu ressemble fortement aux premiers jeux d'aventure graphiques : un mélange d'écrans fixes dans lesquels se trouvent des objets et des indices importants, entrecoupés de dessins animés faisant office de transition. Ce jeu n'exploite aucune capacité de la machine si ce n'est celle de stockage du support CD. L'histoire vous met dans la peau d'un privé, miraculé d'un accident spatial il y a de cela 25 ans, au cours duquel il a été « cryogénisé ». Résultat, vous avez conservé votre jeunesse et vos amis sont tous devenus des vieux croûtons ! Policenauts repose avant tout sur les dialogues, au cours desquels certains mots clés permettent de découvrir des indices et de récolter des objets. Les passages importants sont soulignés par des scènes animées voire des scènes d'action qui seront déterminantes pour la suite de l'histoire. Un jeu que je conseillerais à tous s'il n'était pas entièrement en japonais dans le texte et dans les voix. Bref, ça a l'air bon mais c'est totalement inaccessible pour nous. Grrr !

Lefiou

さぁて どうしましょう
刑事さん?

Cette charmante jeune femme (de votre âge) serait la fille de votre ex-femme. Très scabreuse cette affaire !

Une longue discussion est nécessaire pour récolter des éléments décisifs pour la suite.

Une scène d'action à la Opération Wolf. Maniable à la souris, un peu moins au paddle

L'avis de Reyda

« Très attendu, ce soft de Konami est développé par les auteurs de Snatcher. Tous ceux qui, comme moi, ont lutté longtemps pour finir ce satané Snatcher seront séduits par Policenauts. Il possède les mêmes défauts, inhérents aux AVG (Adventure Game) nippons : tout plein de textes en japonais, une progression plutôt lente et de l'action à dose homéopathique. En gros, mis à part les scènes de tir, vous profiterez surtout de belles scènes animées... Vite, une traduction M. Konami ! »

Policenauts

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	KONAMI
textes	JAPONAIS
genre	POLAR

Ça nous change des jeux de baston !

Un polar apparemment bien ficelé.

Pas d'exploitation des capacités de la console.

Clic !

Vous assistez impuissant à un attentat dont la victime n'est autre que votre ex-femme ! Un début d'aventure mouvementé !

SideWinder

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
ASMIK
textes
JAPONAIS
genre
SIMULATION DE VOL

La jouabilité est bonne. Oh, les zolis z'avions !

Au bout de quarante-trois avions abattus, ça gonfle un peu.

SideWinder est le nom d'un missile air-air bien connu des amateurs d'avions de chasse sur lequel il est monté. Très rapide et de courte portée, il est utilisé en Dogfight, combat entre chasseurs. À bord d'un des avions que l'on vous propose, vous allez vous engager dans un ballet aérien meurtrier. Un avion vicie votre espace aérien ? Pas de quartier ! Un de vos gros porteurs navigue en zone sensible ? Escortez-le, et soyez intransigeant. L'ennemi, encore lui, bombarde vos installations ? Éradiquez-le des environs avant qu'il ne soit trop tard.
Concrètement, chaque mission (de difficulté progressive) se résume à l'essentiel : on débute en plein dans l'action, et on n'a pas à se soucier de la navigation. On vise, on tire, point. Bien que l'on dispose d'un canon, la meilleure solution pour se débarrasser des indésirables est de leur glisser un de ces fameux sidewinders entre les ailettes.

Peu rapides, les hélicoptères sont des cibles faciles, mais aussi des ennemis aux tirs efficaces.

SideWinder
PlayStation

« Mais, ils bougent tout l'temps ! » direz-vous. À vous de manier votre avion avec suffisamment de talent pour vous placer derrière eux...
SideWinder ressemble fortement à Air Combat, déjà sur PlayStation : l'arcade prime sur la simulation. SideWinder possède toutefois une réalisation supérieure (très bonne animation, graphismes soignés, mais pas de clipping), ainsi que des adversaires moins scumis, quoique peu intelligents. Les commandes sont simplifiées, mais précises. Enfin, un mode Deux joueurs par câble Link est proposé. Un bon jeu, pas palpitant, mais agréable et prenant.

Milouse

Cette mission de nuit est difficile : vous devez protéger des installations portuaires assaillies par des chasseurs.

Ça m'étonnerait qu'il s'en sorte celui-là ! Le prochain missile sidewinder vient enfin de le locker.

Avant chaque mission, un passage dans le hangar s'impose pour choisir les missiles à embarquer.

Guardian Heroes

Saturn

Les jeux de baston « à la Final Fight » sont rares, trop rares. Certes, on leur reproche de ne proposer que peu de coups, ce à quoi je répondrai que, au moins, on se promène dans des décors variés. Guardian Heroes nous plonge dans une ambiance Donjons & Dragons assez sympathique. Vous choisissez vos persos parmi des guerriers ou des lanceurs de sort et en avant pour l'aventure. La particularité de ce jeu est que vous voyez vos combattants monter en puissance au fur et à mesure des affrontement. L'autre point original tient dans l'utilisation du « principe Darius ». C'est quoi donc ? Eh bien, à la fin de certains niveaux, vous avez le choix entre plusieurs chemins possibles. Vous ne rencontrez donc pas les mêmes ennemis. Il m'est même arrivé de finir le jeu en étant du côté des méchants ! Bref, une variété de situations agréable. On peut choisir de se battre sur trois plans différents, malheureusement, plus on s'éloigne du premier plan, plus les sprites sont petits et illisibles. De même, certains monstres vieillissent à mort lorsqu'ils sont sur le premier plan. Quant à la bande-son, pas de quoi sauter au plafond. Bref, la réalisation n'est pas hyper soignée. C'est pourquoi je ne vous conseille pas de vous jeter dessus à l'aveuglette, vous risqueriez d'être déçu. À noter que l'on peut jouer à six en même temps.

Le Flou

Cet ex-méchant est devenu gentil et du coup, vous vous êtes devenu méchant !

Guardian Heroes
date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SEGA
textes
JAPONAIS
genre
BEAT THEM ALL
Plusieurs fins possibles. De nombreux décors.
Les sprites sont laids. L'action confuse quelquefois.

Les combats sont un peu confus. Songez, en plus, que l'on peut jouer à six en même temps (à l'aide d'un sextupleur).

Un niveau chez les anges. C'est bleu et mouillé mais il y fait bon vivre (enfin, il paraît !).

Over the World

Vous êtes le fils de Teo Mc Doyle, chevalier de l'empereur Barbarossa. Alors que la guerre fait rage, celui-ci est envoyé au combat. Pour le remplacer à sa tâche habituelle, la défense de la ville, l'empereur pense à vous... Vous n'avez alors plus qu'à prendre connaissance de vos ordres et partir en mission. Pas bien compliqué, à condition de... comprendre le japonais. Eh oui, encore un RPG à mirer dans la merveilleuse vitrine du Japon ! Celui-ci est très classique, mais semble aussi séduisant. Le scénario nous transporte de ville en ville. Les déplacements s'opèrent sur une carte où l'on rencontre des troupes d'ennemis au petit bonheur la chance. S'ensuit alors un combat dont le style ne surprendra pas les « rôlistes » : on décide qui attaque et défend. La console affiche le résultat en animant les personnages.

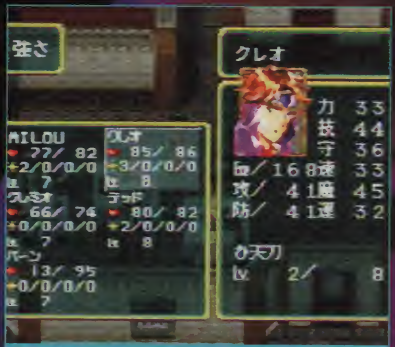
RPG beau et riche cherche traducteur

Votre équipe comprenant jusqu'à six personnages, il faudra bien sûr tenir compte des spécificités de chacun. À moins de confier la gestion de votre troupe à la console le temps de l'empoi-

La scène d'introduction est très réussie, et mêle images du jeu et effets spéciaux.

Genso Suikoden

PlayStation



Caractéristiques des persos : force, habileté, protection, vitesse, magie, chance, expérience, attaque, défense, type et niveau d'arme.

N'oubliez pas de faire un tour chez les commerçants pour parfaire votre équipement.

Le combat est en 3D isométrique, avec quelques zooms pour marquer les actions.

D'après votre père, le conseiller qui vous donne vos directives n'est pas digne de confiance.

La carte manque de précision et ne permet pas de déplacement en diagonale.

Incontournables

Les villes constituent des lieux privilégiés pour se préparer au combat. On y trouve notamment des commerçants en tout genre : armuriers, guérisseurs, forgerons, aubergistes... C'est aussi le seul endroit où l'on peut discuter avec les habitants, peu avares en renseignements parfaitement inutiles ! Mais, la meilleure raison de s'y rendre, c'est que l'on peut y effectuer une sauvegarde (à l'auberge).

gnade. La qualité visuelle de Genso Suikoden fait penser à celle d'Arc The Lad et correspond à ce que qu'une Super Nintendo sait faire de mieux.

Ici, pas de 3D à filer la tournis, juste des graphismes détaillés. La bande-son est en revanche excellente, les musiques sublimes se laissent écouter avec plaisir et le son tient compte de la position des objets à l'écran pour jouer avec l'effet de stéréo.

Il n'y a plus qu'à espérer que ce jeu débarquera en français prochainement, avant que les possesseurs de PlayStation, amateurs de RPG, ne perdent patience.

Milouse

En passant devant cette fontaine, on est étonné par le réalisme des sons stéréo.

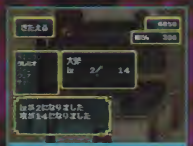
Genso Suikoden

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	KONAMI
textes	JAPONAIS
genre	RPG

Un RPG sur PlayStation ! En plus, il est soigné et complet.

Manque d'originalité. C'est quoi, cette langue zarbi ?

Ce petit jeu est le meilleur moyen pour gagner de l'argent facilement au début.



Le forgeron est capable d'augmenter le niveau de puissance maximum de chaque arme.

Jeux Vidéo (Jap, US)

Le Plus Grand Choix.....De NEWS JAP!.

Jeux Playstation Jap. News 489 F

Jeux Saturn Jap. News 399 F- 449 F

Nintendo 64 Réserve-la dès maintenant Prix intéressant !!

NEW !!

Super Famicom

Nombreux RPG et autres sur demande

(Rahamet Lagun, Par Ecit Of Eden, Gun Hazard etc..)

Japanimation

Street Fighter Zero

machine
SATURN
éditeur
CAPCOM
textes
ANGLAIS

Comme nous nous en doutions déjà fort perspicacement, SF Zero sur Saturn est identique à son homologue sur PlayStation. Le jeu se révèle très fidèle à la borne d'arcade, donc, et tous les fans de la série retrouveront avec plaisir les dix personnages surentraînés de cette version, avec leurs nombreux coups et pouvoirs spéciaux, les enchaînements réalisables, etc. Bref, même si SF Zero n'innove guère, dans le genre, vous pouvez vous y essayer sans rechigner. Capcom maîtrise son produit, et ça se sent...

Namco Museum

machine
PLAYSTATION
éditeur
NAMCO
textes
ANGLAIS

Si on avait su, il y a douze ans, que nous pourrions avoir ces jeux chez nous, on aurait peut-être claqué moins de pièces de 5 et 10 balles dans les bars (et moins séché les cours...).
Namco Museum Volumes 1 et 2 (vendus séparément) constituent en effet une compilation de 13 classiques d'arcade signés Namco, avec, en prime, l'accès à une sorte de musée pour chacun de ces jeux. Tous sont apparus durant les années 80, et ont été transcrits tels quels sur les CD. Force est malheureusement de constater que ces merveilles de l'époque ont bien vieilli. Et pourtant... On se laisse volontiers séduire par ces jeux d'une laideur sans nom et d'une jouabilité exécrable. Nostalgie, nostalgie...

Zenki

machine
SUPER FAMICOM
éditeur
HUDSON SOFT
textes
JAPONAIS

Zenki est un jeu d'un genre particulier. Tiré d'un manga, il met en scène une jeune magicienne et un puissant guerrier. Le jeu se découpe en deux phases. Dans la première, vous dirigez la magicienne qui doit réunir des runes magiques ; ces scènes de plate-forme sont classiques et se concluent par la rencontre d'un boss. Ensuite, vient une phase de jeu genre DA interactif où il faut trouver le bon timing pour en mettre plein la vue à l'adversaire. Zenki est tellement simpliste dans ces deux modes de jeux qu'il a peu de chances de vous intéresser. Anecdotique.

Puyo Puyo 2

machine
SATURN
éditeur
COMPILE
textes
JAPONAIS

Puyo Puyo 2 est un ersatz du classique Tetris. Nous le connaissons mieux chez nous sous le doux nom de Dr Robtonik. Le principe reste le même : assembler les gouttes de même couleur pour les faire disparaître...simple ? Oui, si on veut, encore faut-il maîtriser l'art de l'association d'enchaînements. Ce petit jeu, malgré sa multitude de clones, demeure très agréable à jouer. On entame une partie à deux vite fait, et paf, on passe trois heures devant l'écran sans vouloir s'arrêter et encore moins filer le paddle. Bref, un bon petit jeu qui, hélas, coûte trop cher en import à mon goût.

Wangan Dead Heat

machine
SATURN
éditeur
VICTOR/PACK IN VIDÉO
textes
JAPONAIS

Et un jeu de caisses, un ! Wangan Dead Heat n'arrive pas à la cheville de Sega Rally mais il n'est pas à sniker pour autant. Axé arcade à mort, il saura satisfaire tous les fondus de dérapage et de conduite irréaliste. Le tout accompagné d'une carotte... Eh oui ! votre copilote appartient au sexe faible et, plus vous gagnez, plus elle a chaud. Du coup, elle se dévêt (pauvres Japonais, ça ne s'arrange pas !).
En clair, un jeu pour neu-neu prépubère, mou du paddle, en mal de sensations fortes... enfin quand je dis fortes, on se comprend !

CREDITS

Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga chez Score Games.

Gagnez une heure en 3614 (0,37 F au lieu de 1,29 F)
Créez votre BAL sur le 3615 Player One et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 256 F + 770 Crédits Player au lieu de 320 F.

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

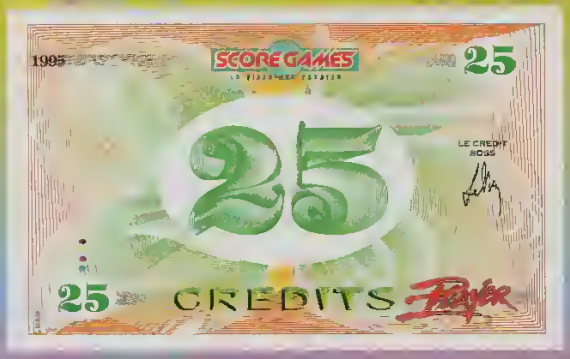
Règlement : **Article 1.** Les Credits Player sont fabriqués par Média Systeme Edition et diffuses dans les magazines Player One, Ultra Player et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. **Article 2.** Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. **Article 3.** Seules les demandes completes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de telephone, l'offre de votre choix et le nombre de Crédits Player exact. **Article 4.** Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'opération indiquée un mois à l'avance. **Article 5.** L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du present reglement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.

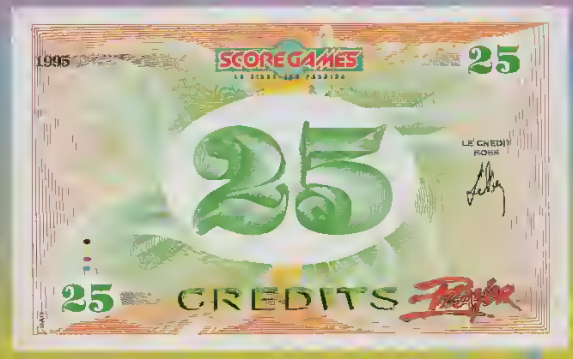
1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player


1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT BOSS
25
25 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
50
LE CREDIT BOSS
50
50 CREDITS Player


1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT BOSS
25
25 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

Un dossier réalisé par un Chris blasé et un Reyda enthousiasmé

Dragon Ball Z... DBZ. La consubstantialité de ces trois lettres est désormais établie. Normal, c'est vous qui avez vénéré les aventures de Son Goku, vous qui avez porté le héros de Toriyama aux nues, l'admirant sans cesse et toujours davantage. Un jeu en français sur PlayStation, de nouveaux volets, une nouvelle série télé et un film d'animation au Japon... DBZ a encore de beaux jours devant lui !

DRAGON BALL : LA CURÉE !

Toutes les illustrations de ce dossier sont © Bird Studio/ Akira Toriyama/ Shueisha Toei Animation.

DRAGON BALL Z

Après avoir conquis le monde des jeux vidéo grâce à ses adaptations 16 bits, Dragon Ball Z débarque aujourd'hui sur PlayStation. Signe d'une montée en puissance ?

Autant être clair : cette nouvelle mouture de DBZ sur PlayStation, fort semblable aux versions Super Nintendo, n'est pas totalement convaincante. Pourtant, elle n'est pas dénuée de qualités. Après une intro magnifique (un dessin animé du tonnerre !), le jeu propose un panel de plus de vingt combattants. Le fan de DB ne sait plus où donner de la tête entre C 18, Krillin, Vegeta ou Kaïoshin. Plusieurs modes de jeux sont sélectionnables. Le jeu contre l'ordinateur, bien sûr, mais aussi celui contre un adversaire humain ou, plus original, la possibilité de participer à un tournoi au cours duquel vous faites évoluer les caractéristiques de votre personnage. En ce qui concerne les affrontements, l'équilibre entre le corps à corps et les attaques à distance a été subtilement dosé. Les « pressings » sont souvent payants, mais rien ne vaut une bonne grosse « boulette in the face » pour calmer les ardeurs du plus furieux des combattants. Côté réalisation, le jeu ne profite que très partiellement des capacités de la PlayStation et, à part quelques effets de profondeurs et autres

SURTOUT, RESTEZ DIGNES

Avant et après chaque combat, les persos se causent et nous font profiter de quelques mimiques souvent amusantes.

La bonne et sempiternelle petite boule de feu reste encore le meilleur moyen de calmer les ardeurs de son adversaire.

DRAGON BALL Z

éditeur: BANDAI
textes: JAPONAIS
genre: COMBAT
joueur(s): 1 OU 2
sauvegarde: OUI (MODE SPÉCIAL)
continue: INFINI
difficulté: VARIABLE
durée de vie: MOYENNE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 82%

TOUT EST PERMIS...

Le grand nombre de personnages disponibles dans ce jeu autorise les « combats de l'impossible » (genre : Goku jeune contre Goku adulte contre Goku Super Saiyan...). Donnez-vous en à cœur joie !

Cette dernière mouture de DBZ, sur PlayStation, n'est qu'une version légèrement améliorée des précédentes volets sur 16 bits...

rotations assez convaincantes, il n'y a pas de quoi écarquiller les yeux. Bref, inutile d'éplaquer plus longtemps : ce DBZ PlayStation n'est qu'une version améliorée des jeux existantes déjà sur 16 bits. Ni plus ni moins. Sans être un fiasco total, il ne présente aucun intérêt particulier. Mais nul doute que les aficionados les plus férus de DBZ se le procureront coûte que coûte. Il y a des fois où je me demande si vous faites vraiment attention à ce que je dis...

Chris,
très légèrement désabusé.

En résumé

Sans être extraordinaire, ce DBZ réunit suffisamment de qualités pour satisfaire les fans de la série. Quand on vous dit que l'amour rend aveugle...

79%

TANT DE PUISSANCE...

Chaque personnage possède, outre les super attaques de rigueur (Kaméha, Final Flash...), un super pouvoir caché dévastateur. Utile pour faire tourner la situation à votre avantage.

Mise au point

Nous devons à l'honnêteté et à la droiture qui nous caractérisent (!) de vous dire la vérité : pour effectuer ce test, nous ne disposions pas de la version française de Dragon Ball Z. En effet, la sortie de DBZ dans l'Hexagone a été repoussée au mois de mai. Pour rédiger ce test prévu de longue date, nous nous sommes donc basés sur la version japonaise du jeu. Les différences entre les deux versions devraient de toute façon être minimes : les voix et les textes seront traduits en français, mais à part ça... Ceci étant, nous vous tenons au courant et, dès que DBZ sera disponible en France, vous saurez exactement à quoi vous en tenir. Surveillez la rubrique Stop Info !

GRAPHISME 75%
Persos plus ou moins réussis, décors souvent décevants... Un bilan mitigé.

ANIMATION 90%
Les persos bougent vite et bien, même si les mouvements sont parfois désordonnés.

SON 80%
Les musiques d'ambiance sont efficaces. Voix digit réussies.

JOUABILITÉ 80%
Certains apprécient la jouabilité de DBZ, d'autres y sont réfractaires. C'est selon.

DRAGON BALL GT

UNE NOUVELLE VIE POUR NOS HÉROS

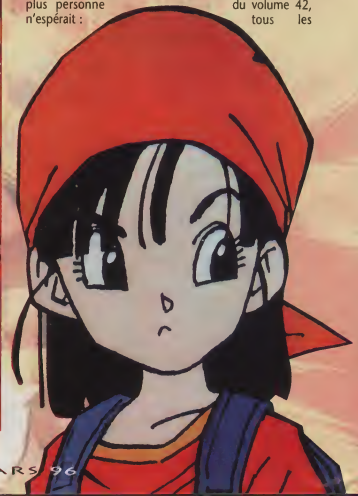
Comme promis, Player One vous dévoile, dans ses moindres détails, la suite de la série TV, intitulée Dragon Ball GT, actuellement diffusée sur Fuji-Televi.

Eh oui, la légende est loin d'être finie ! Maître Toriyama a réalisé en personne le design des personnages principaux de cette nouvelle série issue de Dragon Ball : Pan, Trunks et Son Goku lui-même (rajeuni pour l'occasion), embarqués dans une grande aventure à travers l'espace dans un vaisseau en forme de pieuvre, à la recherche des sept boules de cristal. Quel étonnant retour aux sources ! La quête des boules du dragon était en effet la marque de la première série, appréciée de tous pour son scénario captivant, ses combats dignes d'un bon Jackie Chan et ses héros uniques et attachants (Bulma, Yamcha, Lunch, Tortue Géniale...). Bon nombre des fans de la première heure regrettent cette époque révolue où les guerriers blonds ne faisaient pas la une de tous les dossiers mangas... Maître Toriyama lui-même a fini par délaisser son bébé, confiant à ses assistants le rejeton qui, de plus en plus, s'axait sur le combat et les confrontations manichéennes entre guerriers, sans autre motivation que l'augmentation de leurs pouvoirs... Finalement, l'épisode de Majin Buu aura été un remake parodique réunissant les pires moments des volumes de Friza et Cell remixés, où le seul personnage tirant son épingle du jeu était Mr Satan (Hercule). Et, une fois achevé le combat contre cette grosse boule de gomme rosâtre, survient un événement que plus personne n'espérait : Dragon Ball renaît des cendres de Dragon Ball Z.

DBZ EST MORT, VIVE DBZ

Nos héros, grâce à l'aide de Mr Satan qui demande à tous les êtres humains de coopérer, parviennent à vaincre le maléfique Buu (Super Bou Pink (!) pour les « dorothophones »). Quelques années plus tard, Goku pousse toute sa bande à s'inscrire au tournoi des arts martiaux, persuadé que la réincarnation de Buu y sera aussi. En effet, il y rencontre le jeune Uub, un petit gars d'une force colossale, et décide de le former afin qu'il prenne la relève dans la défense de notre bonne vieille Terre.

Ainsi, après l'apparition de nouveaux personnages (Pan, la fille de Gohan et Videl, et Bra, la petite sœur de Trunks), la série semblait prendre un nouveau départ... À la fin du volume 42, tous les



TORIYAMA, UN MANGAKA* DANS LE MONDE DU JEU VIDÉO

(* DESSINATEUR DE MANGAS)

Toriyama, le créateur des personnages auxquels ce dossier est consacré, est sans doute le plus célèbre designer du genre. En plus de Dragon Ball, il a également travaillé à la conception graphique de tous les RPG Dragon Quest, et est donc en partie responsable du succès rencontré par les six volets de la série. Il a également signé les graphismes du récent Chrono Trigger, qui a fait un tabac au Japon et aux États-Unis. Enfin, hors du domaine des jeux de rôle, trois jeux de plate-forme ont été inspirés de la nouvelle série Go Go Ackman, dont les planches en couleur paraissent dans le mensuel Virtual Jump.
Les liens entre le manga et le jeu vidéo tendent à devenir de plus en plus étroits. Sur les traces d'Akira Toriyama des « mangakas » de plus en plus nombreux sont amenés aujourd'hui à participer à la conception de jeux. Le jeu vidéo serait-il en train de devenir une nouvelle forme d'expression graphique ?

admirateurs de Toriyama étaient persuadés que la série allait continuer, ne serait-ce que pour encore quelques épisodes...
Comme si cette série qui les avait accompagnés de l'enfance à l'adolescence — voire à l'âge adulte — ne pouvait s'arrêter ainsi. (cela fait en effet près de dix ans que Son Goku squatte nos téléviseurs !) Finalement, le cycle touche à son terme et le 291e épisode marque la fin de DBZ. Mais le phénomène Dragon Ball n'est pas mort : il continue de plus belle.

DE DBZ À DB GT, LE RETOUR AUX SOURCES

Le premier épisode d'une nouvelle série, qui tient lieu de suite de DBZ, a été diffusé le 2 février sur Fuji Televi. Des années d'entraînement intensif se sont écoulées depuis que Goku et Uub ont quitté nos amis. Uub est maintenant un adolescent aussi puissant que son maître, qui doit justement recevoir son diplôme de fin d'année le jour où Pilaf, Sho et Mai (Oui! Pilaf et ses sbires sont de retour) déboulent chez Dende pour s'emparer des super boules de cristal... Ils parviennent à invoquer le dragon Shen Ron, mais Goku les surprend. Malheureusement, Pilaf, très rancunier, le fait rajeunir : il retrouve le corps qu'il avait à treize ans, au début de Dragon Ball ! Et, pour finir, les super boules sont disséminées à travers l'espace ! Commence alors pour nos héros (le p'tit Goku, Pan le garçon manqué et Trunks, devenu un mécano très cool) une grande odyssée à travers la galaxie pour retrouver les boules de cristal... Tout un programme.
Accompagnés de Gil, le robot-radar, ils devront sillonner l'espace, allant de planète en planète, et découvriront des mondes fabuleux peuplés d'extraterrestres insolites et aux mœurs étranges. Cette quête qui promet fait inévitablement penser à celle de la première série DB. Espérons qu'elle fera l'unanimité auprès des fans de Toriyama !

DRAGON BALL SUR GRAND ÉCRAN

Cet été doit sortir au Japon un nouveau film de Dragon Ball. Vous avez bien lu : DB. Sans Z. Les Japonais en ont sans doute eu assez des guerriers blonds et ils amorcent un retour aux sources de la série. Dans ce film, Goku, Bulma, Yamcha,et même N° 8 (oui, super 8 !) se liguent pour affronter l'armée du ruban rouge, comme au bon vieux temps. Il est fort probable que Krilin et les autres prendront cette fois-ci vraiment part à l'action et ne feront pas simplement office de faire-valoir...
Ce film d'animation utilisera les techniques traditionnelles du cellulo, tout en incluant des graphismes créés sur ordinateur. On sait vraiment peu de choses à ce sujet pour le moment et, encore une fois, nous vous en dirons davantage des que la Shueisha laissera filtrer de nouveaux éléments d'information.

DBZ, C'EST PAS FINI !

UN NOUVEAU DBZ SUR SUPER FAMICOM...

La Super Famicom est sans conteste la console des super Saiyajins (super-guerriers). Avec pas moins de six jeux (dont trois de baston), elle était le refuge des combattants Zetto. Ce septième volet des aventures de Goku et ses amis sera sans doute le dernier sur cette machine, car la Nintendo 64 pointe le bout de son nez...

Les programmeurs de chez Bandaï semblent s'être enfin réveillés : cette fois-ci, ils ont créé un Dragon Ball Z Hyper Dimension à la mesure des capacités de la Super Famicom.

Malgré le peu de personnages disponibles (dix, mais on peut jouer avec Piccolo et Bejitto !), le jeu est très prometteur : les graphismes sont réussis, mais c'est surtout du côté de l'animation que Bandaï a frappé très fort. Les mouvements des persos sont remarquablement fluides, et fort bien décomposés. Pour le reste, c'est du « DBZ de combat » classique, avec toute une flopée de nouvelles attaques qui raviront les fans.

Disponibilité : 22 mars 96.

... ET DEUX AUTRES SUR 32 BITS !

Décidément, la Saturn et la PlayStation se livrent une concurrence sans merci : le prochain « Idai Naru Dragon Ball Densetsu », prévu sur les deux consoles, est un jeu de combat interactif avec de superbes scènes d'action, où vous contrôlerez jusqu'à trois héros en même temps pour faire face aux vilains bien connus de la série (pourquoi pas Goku, Krilin et Piccolo VS Freeza ?). La réalisation, différente de celle des jeux de combat habituels, fait appel à la 3D et aux rotations du décor. Les jeux seront identiques sur les deux consoles, à l'exception des coups spéciaux de chacun des cinquante personnages, qui seront adaptés pour mieux coller

aux capacités de chacune des machines. Ainsi, la PlayStation gèrera les effets de transparence des rayons d'énergie type Kaméhaméha, tandis que la Saturn se rattrapera en recourant à des effets spéciaux concoctés sur mesure. Les commandes, très simples, rendront le jeu accessible à tous, mais, hélas, la possibilité de jouer à deux n'est pas prévue...

Disponibilité : printemps 96.

Retro-design et aventure épique, entre Macross et Indiana Jones.

<u>Déjà Paru :</u>
- Vol 1.

<u>Le 25 Mars :</u>
- Vol 2.

<u>À paraître :</u>
- Vol 3.
- Vol 4.

'Du grand art (...) *Kishin Heidan* est le meilleurs choix possible.'
PLAYER ONE

Gagne les meilleurs mangas du moment en K7 vidéo et plein d'autres cadeaux encore !

Les questions

A/Dans quelle partie du corps de Cobra est dissimulé le rayon Delta ?
1 dans son nez
2 dans son pied
3 dans son bras gauche

B/Quel est le nom français de la série dont est issu le film Saint Seiya IV ?
1 Goldorak
2 Les Chevaliers du Zodiaque
3 Robotech

C/Quel est le nom du héros de Fatal Fury ?
1 Terry Bogard
2 Humphrey Bogart
3 Takashi Bogak

D/Parmi les films suivants, lequel n'existe pas sous la forme d'un jeu vidéo ?
1 Akira
2 Street Fighter
3 Mortal Kombat

Pour participer au concours

Compose le 36 68 77 33 et joue avec nous en direct, tape le 36 15 Player One, rubrique Jeux, ou adresse tes réponses sur carte postale uniquement en indiquant tes nom, prénom et adresse à : Bii, concours Player One/Shuriken, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.

Les lots

Du 1er au 5e prix
La collection complète SHURIKEN VIDEO : Akira, Fatal Fury I, Art of Fighting, Max et Compagnie I, Cobra I & II, Macross, Samurai Shodown et Saint Seyia IV
1 blouson noir type « bombers » avec broderie SHURIKEN
1 CD album Dragon Ball Z Dance
1 CD single Dragon Ball Z : générique original « We Gotta Power »
1 casquette noire « américaine » avec broderie SHURIKEN

6e prix
La collection complète SHURIKEN VIDEO : Akira, Fatal Fury I, Art of Fighting, Max et Compagnie I, Cobra I & II, Macross, Samurai Shodown et Saint Seyia IV
1 CD album Dragon Ball Z Dance
1 CD single Dragon Ball Z : générique original « We Gotta Power »
1 casquette noire « américaine » avec broderie SHURIKEN

Du 7e au 40e prix
1 CD album Dragon Ball Z Dance
1 CD single Dragon Ball Z : générique original « We Gotta Power »
1 casquette noire « américaine » avec broderie SHURIKEN

Du 41e prix au 50e prix
1 CD single Dragon Ball Z : générique original « We Gotta Power »
1 casquette noire « américaine » avec broderie SHURIKEN

TF1 VIDEO

Extrait du règlement
Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 54 vidéos de la collection SHURIKEN VIDEO (soit 6 collections complètes), de 5 blousons noirs type « bombers » avec broderie SHURIKEN, de 40 CD Album Dragon Ball Z Dance, de 50 CD single Dragon Ball Z (générique original « We Gotta Power ») et de 50 casquettes noires « américaines » avec broderie SHURIKEN. Les réponses devront parvenir avant le 28 mars 1996 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One n° 64 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 25 avril 1996.

36 68 : 2,23 F/min - 36 15 : 1,29 F/min

TESTS

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo
Megaman X 2 80
Breath of Fire II 84
Franck Thomas Big Hurt Base-Ball 98
PGA Tour 96 88

Game Boy
Megaman IV 89

Game Gear
PGA Tour 96 88

Megadrive
Worms 99

Saturn
La Horde 62
D 93
Johnny Bazookatone 58
Darius Gaiden 94
NFL QBC 96 97
Galaxy Fight 95
Actua Golf 87

PlayStation
Descent 66
Cyberia 92
Gex 70
Hebereke 80
Virtual Golf 86

3DO
Battle Sport 96

Neo Geo
Fatal Fury Real Bout 77

LES TESTS DÉCODÉS

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Notation détaillée
Le jeu en quatre pointe de vue commentés et notés

Données techniques

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

JOHNNY BAZOOKATONE

Un rocker énergique pointe le bout de sa banane dans un jeu de plate-forme. Et pas n'importe lequel ! Amateurs de larsens et de musique en général, à vos paddles.

Avant tout, je tiens à vous faire un petit topo pour vous raconter l'histoire. El Diablo, qui, comme son nom l'indique, n'est pas un ange, se la joue style Big Brother. C'est un démon qui contrôle le monde via des écrans de télésurveillance, depuis les entrailles de la Terre. En furetant ainsi, il tombe par hasard sur un concert de rock. Les vedettes ? Johnny Bazookatone et sa gratte fétiche Anita. Très mélodies. Le problème, c'est qu'il joue comme un pied ! Frustré, il décide alors de priver le monde de zique, en kidnappant les grosses pointures du rock, de la techno, du jazz et de la soul. Mais que fait la police ?

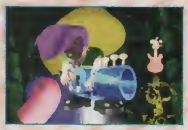
LA CROISADE DE JOHNNY

Johnny chope illico sa gratte de rechange, nommée guitare bazooka, et fonce faire la peau à El Diablo, dans le but de délivrer ses potes et talentueux, Johnny compose des chansons qui apportent paix et harmonie, et rallie à sa cause la population entière, toutes classes confondues. El Diablo, en bon démon, trouve cela proprement insupportable. Aidé de quatre sous-fifres diablotins aux personnalités différentes, il s'empare de la fameuse gratte, afin de bercer la planète de ses propres

LES DEUX VERSIONS

La réalisation de Johnny Bazookatone est soignée quel que soit le support. Ainsi, la différence entre les graphismes sur Saturn (à gauche) et sur PlayStation (à droite) est quasiment inexistante.

On ne se méfie jamais assez des macchabées : certains tiroirs de la morgue abritent des êtres bien vivants.



JOHNNY'S BAND

Lors de la séquence d'intro, vous avez le loisir d'admirer Johnny et son groupe dans un bœuf déjanté. La guitare rose est Anita. À chaque mot de passe giané, le musico que vous venez de délivrer se fend d'une p'tite impro.

LA CUISINE

1/ Placez-vous sur le battant de la tapette et tirez sur le bout de fromage, vous êtes propulsé sur les plans de travail. 2/ Pour que le couvercle s'élève, allumez le feu en tirant d'en bas sur le bouton de la cuisinière. 3/ Faites tomber les steacks sur les grille pour marcher dessus. 4/ La note bleue est ici. 5/ Attention aux cuillers : leur mouvement est décalé. 6/ Pour blaster les diablotins, cessez de tirer afin qu'ils se découvrent. 7/ Avec le grille-pain, accédez à la plate-forme du dessus. Allumez-le en tirant sur le bouton au-dessus. 8/ Pas grand-chose, à part un œuf, de la farine et quelques notes. 9/ Planez jusqu'à la plate-forme d'en face. 10/ La boîte de conserve mène au placard du dessus. 11/ Là, c'est un labyrinthe. Entrez dans les boîtes suivant un certain ordre pour accéder à un niveau bonus. 12/ Faites tomber les œufs et les sacs de farine dans la marmite centrale, placez-vous dessus, et un soufflé se met à gonfler.

celle qui tient le rôle de la princesse : Anita. Il part donc avec sa gratte un peu particulière en bandoulière. Celle-ci lui permet de blaster quelques-uns des ennemis qu'il rencontre (certains y sont insensibles), de planer en tirant vers le bas (voir encadré « Johnny be good »), mais aussi d'activer ou de désactiver certains mécanismes, en tirant sur des interrupteurs, par exemple. En plus de cette super gratte, Johnny peut également mettre la main à la pâte en effectuant un pogo (danse punk) dévastateur. Toutes ces possibilités d'actions rendent ce jeu très

Au début du niveau du resto, vous pouvez plonger dans l'aquarium. C'est l'un des nombreux stages secrets.

agréable. Constitué d'éléments du genre de plate-forme, bien sûr, mais aussi mâtiné de réflexion, il ravira les amateurs de challenges dignes de ce nom. En effet, pour couronner le tout, la difficulté est tout simplement monstrueuse ! Vous débutez avec trois vies et un seul continue. Jusque-là, tout va bien... ce qu'on ne vous a pas dit, c'est que le premier mot de passe se trouve à la fin du quatrième niveau, soit après environ une heure de jeu dans le meilleur des cas (en connaissant par cœur tous les passages délicats), et en explorant les salles secrètes. Bien que vous obtiendrez ensuite plus rapidement les précieux passwords, les autres niveaux sont du même acabit, c'est-à-dire qu'ils sont expressément réservés aux pros du paddle.

ÇA CHAUFFE EN ENFER !

De plus, à la fin du jeu, un écran de statistiques permet de connaître le nombre de vies utilisées, le pourcentage d'explorations effectuées, le nombre de notes ramassées, etc. Et autant vous dire que, avant de le terminer à 100 % d'une seule traite, vous avez du pain sur la planche ! Mais tout n'est quand même pas si noir... Vous bénéficierez de divers bonus tels des vies, des étoiles pour augmenter votre réserve de vitalité, et différentes notes ou clefs de sol, qui rapportent des points et des vies supplémentaires suivant la quantité récoltée. En ce qui concerne l'aspect graphique, les deux versions (Saturn et PlayStation) sont quasiment identiques. Les musiques, quant à elles, bénéficient bien sûr de la qualité

Les avis d'Elwood et Reyda

ELWOOD : « Avec une bonne ambiance rock'n roll, du blaste à gogo et des décors somptueux, ce Bazookatone déménage un maximum ! En plus, le rocker a une personnalité franchement attachante. Seul petit reproche, on a parfois du mal à discerner les plates-formes du reste du décor (ndChon : même pas vrai !). Mais qu'importe, puisque Bazookatone promet de nombreuses heures de délire aux joueurs en mal de challenges originaux ! »

REYDA : « Comme Shadow of the Beast à son époque, Johnny Bazookatone se distingue des autres jeux de plate-forme grâce à ses graphismes grandioses et à ses musiques planantes. La réalisation est au top, même si la jouabilité est encore perfectible (ndChon : ben, ça, ça me f'rait mal !). Au moins, ce n'est pas le genre de jeu que vous finirez en un après-midi, croyez-moi : vous n'êtes pas près d'oublier le p'tit Johnny B., sa banane violette et sa musique tellement cool qu'US Gold offre même un CD audio aux heureux possesseurs de Satum ! »

DES MONDES D'ENFER

Voici quelques écrans des différents mondes. D'abord, la prison, qui compte quatre niveaux, puis l'hôtel, qui en comprend trois, le restaurant, composé lui aussi de trois niveaux, et l'hôpital, sur six niveaux, puis vous pénétrez enfin dans la Penthouse (le refuge d'El Diablo et de ses sbires) en traversant la salle de télé, où vous buterez assez facilement les quatre lieutenants de Satan, vous accédez enfin à El Diablo himself, qui vous attend sagement, reclus dans son antre démoniaque. Ajoutez à cela moult stages bonus et autres tableaux secrets, et vous obtenez un total de plus de trente niveaux. Et, compte tenu de la difficulté élevée, cela représente un challenge plus qu'honorable.

Si vous voulez entendre à nouveau la douce voix d'Anita, votre guitare fétiche, vous devrez faire la peau à El Diablo.

Les sept notes arc-en-ciel valent 100 000 points dans le désordre, et, dans l'ordre, donnent accès à une salle bonus.

JOHNNY BAZOOKATONE

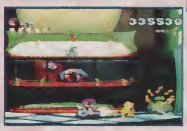
Pour battre ce boss, utilisez des danseurs. Dès qu'ils s'arrêtent, sautez dessus et retombez sur le GROS en planant.

Dans le niveau de la rivière, il faut payer une pièce (récupérée en pêchant des poissons) au proprio pour qu'il parcourt vingt pieds.

CD, mais, de surcroît, la composition des morceaux eux-mêmes est d'excellente qualité. À noter que, dans le boîtier de la version Saturn, vous trouverez — ô joie ! — un CD audio en plus du jeu ! Il s'agit de morceaux tout spécialement composés pour US Gold par Andi Mc Ginty et Des Tong. On retrouve pourtant, dans l'ensemble du jeu, des thèmes rock ou soul. Dans le niveau de la cuisine, par exemple, les amateurs des 70's reconnaîtront certainement l'air archi-connu « Long Train Runnin » des non moins célèbres Dobbie Brothers. Bref, Johnny Bazookatone est un très bon jeu de plate-forme, que je recommande à tous les amateurs du genre, mais également à tous les fans de rock'n roll. Certes, l'esprit rock ne colle pas vraiment avec les ballades sentimentales que compose Johnny, mais ce rocko est vraiment attachant, quand il recoiffe sa banane ou quand il entame un pogo à l'approche des ennemis.

Pour pouvoir progresser dans les conduite, il faudra trouver auparavant l'interrupteur qui désactive la turbine.

Chon,
rocker averti.



JOHNNY BE GOOD!

Johnny use de sa guitare bazooka pour : tuer ses ennemis en tirant ou en envoyant un larsen, planer lors de sauts en tirant vers le bas, actionner des interrupteurs, aspirer et recracher des objets. Ouf !

éditeur	US GOLD
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	RARES
difficulté	IMPORTANTE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	A B C D E F

95%

PLAYER FUN 97%

En résumé

Johnny Bazookatone, un rocker au cœur tendre, vient casser du démon sur 32 bits. Attention, le challenge proposé est plutôt balèze !

GRAPHISME — 96%
Rien à redire. Beaux, fins et colorés. Les premiers niveaux sont un peu sombres.

ANIMATION — 95%
Fluide et sans ralentissement, excepté un tout petit dans le niveau de l'aquarium.

SON — 96%
Les musiques, au-delà de toute considération technique, sont d'excellente qualité.

JOUABILITE — 97%
Une fois les commandes bien maîtrisées, elle se révèle excellente.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

LA HORDE

Répondant au doux nom de Chauncey, vous venez d'hériter des plaines de Shimto pour avoir sauvé le roi Winthrop. Votre mission : assurer le développement de ce pays paisible. En apparence...

Par un beau matin de printemps, vous débarquez en terre promise. Deux maisons et quelques pièces d'or constituent votre maigre capital. Vous ne tardez pas à comprendre, au vu des installations proposées (pièges, barrières...), que vous allez subir des attaques à un moment où à un autre. Il est en outre possible d'acheter des arbres ou des vaches, et d'irriguer le lac environnant. Mais à quoi sert donc cette épée magique, « la Pourfendeuse », que le roi vous a confiée ? Pas plus tard que deux minutes après votre arrivée, vous percevez deux hurlements pour le moins inquiétants...

La vue aérienne est très pratique pour gérer un village étendu et pour étudier le plan d'attaque de la « horde ».

Un bon coup d'épée, il n'y a que ça de vrai ! **Les monstres éclatent comme des bonbonnes pleines de sang.**

Car, Ladies and Gentlemen... voici venir la « horde ». Celle-ci se compose de « hordillons », voraces bestiaux qui aiment à visiter votre village à chaque fin de saison. Il en existe de plusieurs types, plus ou moins rapides et malins. Mais ils ont tous deux caractéristiques en commun : ils sont rouges et n'ont qu'une passion : dévorer. Tout. Plantations, maisons, vaches, et même paysans.

UN PAYS DE FOUS

Lorsque l'un de vos habitants se trouve aux prises avec l'un de ces infâmes, vous l'entendez appeler au secours. Il est alors urgent d'accourir de trucider le monstre avec la Pourfendeuse. À condition que celui-ci n'ait pas encore effectué son traditionnel rot ponctuant la digestion éclair de sa victime, vous sauverez une vie humaine ! Mais l'idéal consiste bien sûr à éviter tout ce tracas. Vu le nombre d'assaillants, inutile d'espérer pouvoir courir à temps en tous points du village. La phase de préparation qui précède chaque attaque s'avère donc stratégiquement primordiale. Il s'agit de poser

FNN : Franches Nouvelles Nouvelles est une chaîne d'information qui émet ses flashs par voie de boule de cristal.

Le passage au magasin est l'occasion de s'armer plus efficacement. Malheureusement, les articles sont assez chers...

les pièges aux bons endroits, sachant que ces crétins d'ennemis vont droit à la mangeaille. Le vrai problème, c'est l'argent ! Votre manne est limitée, et ne rentre qu'en fin de saison en fonction des récoltes et de la production laitière. Si vous laissez les monstres dévorer votre cheptel, vos recettes en seront directement affectées. Or sans le sou, il vous sera impossible de défendre efficacement votre village... Le cercle vicieux !

Toute l'histoire

Chauncey, que vous incarnez, est employé au château du roi Winthrop Le Gentil. Chauncey est naïf et maladroit : normal, c'est un orphelin recueilli et élevé par un troupeau de vaches ! Un passé digne des Monty Python...
Lors d'un repas à la cour, bien arrosé et très animé, le roi s'étouffe en avalant de travers, dans l'indifférence générale. N'écoutant que son courage, Chauncey le ceinture tant bien que mal, et lui serre le ventre pour lui faire recracher le morceau, qui atterrit sur le pif de celui qui va devenir son pire ennemi : le grand chancelier Crocus Mielor, bras droit du roi. Toujours est-il que l'auteur de cette action héroïque est aussitôt récompensé par l'attribution de l'acte de propriété des plaines de Shimto.
Ce n'est pas tellement pour le bout de dinde écrasé sur sa joue que Mielor en veut à Chauncey, mais parce qu'il a sauvé le roi... Ce traître de la pire espèce ne le lâchera plus, n'omettant pas d'augmenter les impôts chaque année, ni de lui fourguer ses pires conseils.

Crocus Mielor vous prend par l'épaule, le sourire jusqu'aux oreilles. Aucun doute : il va vous filer un conseil foireux.

JUSQU'AU DERNIER DENIER

À propos de vicieux, le chancelier du roi exige un impôt annuel sans cesse croissant. Ça tombe mal, puisque ce n'est qu'après vous être acquitté de ce tribut que vous avez la possibilité d'effectuer des achats : appâts de viande, murs, bombe, bague de téléportation, armée de mercenaires, et quelques autres surprises. Enfin, si votre ville devient suffisamment prospère, vous serez appelé à servir dans un autre pays, encore plus mal

Placer un morceau de viande permet d'appâter des monstres vers des pièges savamment étudiés.

Les vaches rapportent 25 pièces par saison, mais en coûte 100 ! Un investissement lourd.

BIENVENUE A FRANZPOWANKI

Il est pas beau, mon village ? Bon, là, il peut paraître un peu petit. Mais lorsqu'il s'agit de défendre les lieux, on est bien content qu'il ne soit pas plus grand ! Notez la présence de fossés garnis de pieux. S'il y a des trous dans mes défenses, c'est suite à un récent assaut. Car, chaque fois qu'un monstre tombe dans un piège, celui-ci disparaît, et il faut en reconstruire un aussitôt ! Heureusement, de nouveaux moyens de défense plus performants et moins lourds à mettre en place peuvent être acquis. Il est également possible de creuser pour irriguer les lieux et ainsi développer de l'agriculture. De plus, cela ralentit les monstres. Les vaches sont à placer avec précaution, car elles coûtent cher et sont très convoitées par les morfales rouges. C'est toujours difficile de voir engloutir en une seconde une vache pour laquelle on a économisé pendant trois ans. La première chose à faire est de couper tous les arbres adultes pour vendre le bois et se constituer un capital, puis d'en replanter encore plus.

Si la gestion de votre territoire se solde par un succès, vous serez muté dans l'un des cinq autres pays proposés.

fréquenté... Chouette récompense ! La première chose qui frappe dans La Horde, ce sont les séquences vidéo d'excellente qualité, bourrées d'humour (comme le reste du jeu) et doublées en français ! La deuxième chose étonnante, c'est la qualité graphique du jeu, qui nous plonge dans une sorte de cartoon moyenâgeux. Le tout animé avec une technique similaire à celle de Donkey Kong

Chaque fin de saison est ponctuée par un compte-rendu d'activité, accompagnant le verdict financier.

Country. Bref, c'est superbe. Et l'intérêt du jeu est (presque) à la hauteur de la réalisation : l'aspect stratégie, renforcé par l'évolution des attaques ennemies, se marie à merveille avec la partie arcade des combats. Les seules ombres au tableau viennent de la jouabilité lors des phases stratégiques n'est pas optimale et de la durée de vie est un peu juste. Sinon, c'est du tout bon !

Milouse,
pas touche à mes paysans !

LA HORDE

éditeur: CRYSTAL
textes: FRANÇAIS
genre: STRATÉGIE
joueur(s): 1
sauvegarde: OUI
continue: NON
difficulté: LONGUE
durée de vie: INÉGALE
prix: A B C D E F

90%

PLAYER FUN 90%

Les avis des monstres

LAURENT : « Un grand jeu de stratégie, qui a fait les beaux jours du PC. C'est dire ! Humour, action, aventure... même si, au début, la prise en main est loin d'être évidente, on ne se lasse pas de recommencer les parties où il vous faut allier rapidité et sens de l'observation. Ce jeu vous tiendra horde... haleine ! »
ELWOOD : « Enfin un jeu qui sort des sentiers battus ! La Horde vaut le détour. Ses graphismes sont fouillés, ses scènes cinématiques drôles et bien doublées, son action originale et son humour délirant. Conseillé aux fans d'aventure qui n'ont pas encore trouvé leur bonheur sur PlayStation, mais aussi à ceux qui veulent découvrir le genre ! Un titre incontournable. »
CROCUS : « Ce jeu est une honte ! Le scénario n'est que calomnie : je n'ai jamais eu les intentions qu'il me prête envers le roi. De plus, le dévouement de nos paysans pour ce larbin de Chauncey est un pur scandale, un détournement de sujets indigne de notre royaume ! »
VORACIUS MORFALUS : « Miam ! »
VORACIUM MORDICUM : « Slurp ! »
VORACIUS PENIBILIS : « Buuuuoarp ! »

LA TÉLÉ DANS MA SATURN

Le CD de La Horde comprend près d'une demi-heure de vidéo en français. Outre l'introduction, quelques scènes cinématiques ponctuent votre progression, suivant un scénario logique. Les acteurs sont plus ou moins connus. Celui qui interprète le héros Chauncey, Kirk Cameron de son vrai nom, peut être vu en ce moment à la télé dans « Quoi d'neuf, docteur ? ».

En résumé

La Horde est un jeu original à l'humour omniprésent. Il alterne arcade et stratégie sans être pour autant prise de tête.

GRAPHISME — 94%
Que c'est beau ! Et le style est marrant. Même les monstres font sourire.

ANIMATION — 93%
L'animation des personnages n'est pas sans rappeler celle de DKC.

SON — 94%
Classique, mais on apprécie que le jeu soit intégralement traduit en français.

JOUABILITÉ — 81%
Il faut être patient lors des déplacements dans un grand village.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

ANGES & DEMONS

Tél 38.54.54.07

Pack Kojiro 3 K7 au choix 496 F Soit 124 F la K7

BON DE COMMANDE

à envoyer à Anges & Démons Passage Courhado 45058 ORLEANS Cedex

A chaque commande, nous vous envoyons le dépliant couleur des nouveautés gratuitement

Désignation de l'article	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage	
P6396 Total à payer	

Frais de port et d'emballage

Envoi Colissimo	35 F
Envoi Colissimo recommandé	45 F
DOM TOM	65 F
Autres Destinations	80 F
Au facteur à réception pour frais de remboursement ajouter	+ 45 F

Modalités de règlement

- ☐ Chèque à l'ordre de Anges & démons
- ☐ Carte bancaire
- ☐ Mandat lettre
- ☐ Au facteur

Numéro carte bancaire 16 Numéros

N° _____

Expire à fin : ____ / ____ Signature

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____ Tél _____

Code Postal _____ Ville _____

Important

A votre première commande si celle-ci comporte un ou plusieurs articles interdit aux moins de 18 ans il est impératif de joindre un document photocopié attestant de votre majorité

DESCENT

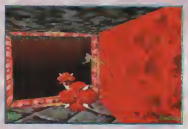
Vous avez contracté le virus Doom ? Pas de panique. Détendez-vous, respirez à fond, et penchez-vous sur le cas Descent. Bien qu'assez différent du susnommé, il ne manque pas d'intérêt.

Rien ne va plus ! La compagnie qui vous emploie vient de se faire taver une trentaine de mines souterraines par une race extraterrestre. Le conseil d'administration s'est donc réuni dans l'urgence : « Odieux ! On ne peut pas laisser passer ça ! Envoyons un volontaire faire le ménage. » Allez savoir pourquoi, la nature vous a poussé à aller vous soulager à ce moment-là... Pas d'chance, hein ?

La carte d'un niveau : on peut tourner autour et zoomer. Malgré tout, la vision reste particulièrement confuse.

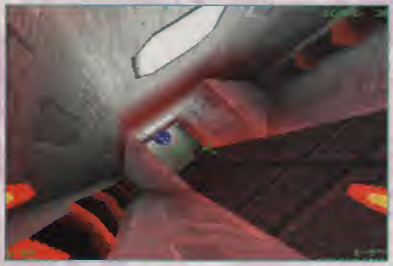
TOUT LE MONDE DESCEND

Vous débarquez à l'entrée d'une mine, à bord d'un petit vaisseau qui vous permet de vous déplacer en toute liberté : avancer, reculer, se tourner dans tous les sens, ou faire une esquive latérale. Ça tombe bien, car les lieux à visiter sont particulièrement complexes. Vous devrez atteindre et détruire le réacteur nucléaire au terme de déambulations dans un enchevêtrement de couloirs,



L'ARMEMENT

Votre arsenal se compose de quelques lasers (un seul au début), ainsi que de missiles (à concussion ou à tête chercheuse), et enfin de mines de proximité, très dangereuses.



qui se croisent et se recroisent, et de pièces aux formes les plus diverses. Au début, l'espace n'est pas bien étendu, mais rapidement, on voit défiler des carrefours à quatre ou cinq embranchements. Et pour corser le tout, quelques-unes des innombrables portes ne s'ouvrent que si vous avez la clé correspondante. Enfin, le plus drôle : l'armada de robots chargés de l'extraction minière a été reprogrammée pour tuer tout ce

Les options (armes, munitions, invulnérabilité, invisibilité, ou énergie) lévitent un peu partout en vous attendant.

qui bouge. Les premières que vous rencontrez sont aussi statiques que stupides, puis les choses changent. Vous ne serez donc pas embarrassé de vos divers lasers, missiles et autres mines dévastatrices.

DESCENTE AUX ENFERS

Descent est un jeu au concept très simple : on évolue dans un labyrinthe dans le but de trouver la sortie, tout en butant des ennemis et récoltant

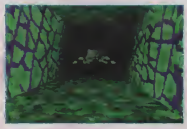
Les avis nuancés des players

YAS : « Si comme moi vous êtes amateurs de sensations fortes, voici un jeu qui va vous combler. Descent m'a carrément mis la tête à l'envers, et je ne m'en plains pas. Cependant, à l'inverse de Milouse, j'ai trouvé la jouabilité un peu rebutante. Cela dit, cet aspect ne m'a pas empêché de plonger dans ce jeu dont l'ambiance est véritablement fantastique. »

LE FLOU : « Je ne dirai qu'un mot : bof ! Descent ne m'a pas convaincu. Même si je dois avouer que je ne m'y suis pas attelé pendant des heures, ce jeu m'a laissé froid . Peut-être est-ce dû au fait de devoir tourner dans tous les sens au début. C'est vrai quoi, ça finit par être très déstabilisant ! Bref, je n'ai pas vraiment accroché. N'insistez pas, je garde mon Doom. »

LAURENT : « Original et techniquement très au point, Descent m'a passionnément séduit. Le jeu mêle l'action à l'exploration de quantité de niveaux aux multiples couloirs. On s'y perd avec un bonheur incommensurable. Un Doom encore plus accrocheur. »

On peut choisir d'afficher ou non le cockpit du vaisseau. Le plein écran n'affecte pas vraiment l'animation.



ET LA LUMIÈRE FUT

Un couloir un peu sombre ? Quelques tirs devraient rapidement éclaircir la situation. Et en couleurs, s'il vous plaît !

armes et munitions. Mais mis au goût du jour, ça tue ; la 3D mappée (encore elle !) fait de nouveaux ravages. À l'instar de Doom, le joueur est plongé dans un monde virtuel qui l'envoûte complètement au bout de quelques minutes de jeu. Les programmeurs ont su utiliser judicieusement les textures sur les murs afin de nous faire glisser dans une atmosphère de plus en plus oppressante. On passe ainsi progressivement, au fil des niveaux, d'endroits très propres, bien éclairés, à de sombres méandres entre roche et lave. On apprécie alors particulièrement la gestion de la lumière : chaque tir laser s'accompagne d'un halo qui le suit et éclaire les environs : somptueux ! En revanche, les robots

DESCENT

éditeur: INTERPLAY
textes: ANGLAIS
genre: TIR 3D
joueur(s): 1 OU 2 (LINK)
sauvegarde: OUI
continue: INFINI
difficulté: VARIABLE
durée de vie: TRÈS BONNE
prix: A B C D E F

94%

PLAYER FUN 95%

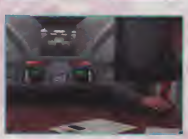
L'embrouille

Comme vous le savez peut-être, Descent est un jeu adapté du PC. Ce n'est pas le premier titre à être converti : Discworld, Theme Park, Hi-Octane et Doom proviennent eux aussi du monde PC, et annoncent de nombreux autres titres très attendus (Wing Commander 3, Magic Carpet...). On ne va pas vous faire un comparatif à chaque fois... Ça non alors... Ben tiens ! On va se gêner ! Vous y aurez droit à tous les coups, ouais ! Et ça commence même tout de suite : « Alors, Descent PC est-il mieux que Descent PS ? Hmmmm ? » C'est une très mauvaise question en fait. Tout simplement parce que la sortie de Descent PS coïncide avec la sortie de Descent 2 sur PC (que nous n'avons pas encore vu). D'ailleurs, je ne vois pas du tout l'intérêt de cet encadré, si ce n'est de justifier son titre...

Voici un gardien de ces lieux. Comme tous ses comparses, son look n'effraie guère. D'autres sont carrément invisibles.

ennemis manquent franchement d'originalité et d'intelligence. On a un peu l'impression de tirer sur des boîtes de conserves par moments... Autant vous prévenir, un sens aigu de l'orientation est recommandé pour jouer à Descent. Excepté les premiers, les niveaux s'étendent dans tous les sens, sans parler des passages secrets. On perd toute notion de haut et de bas, si bien que les plans sont presque impossibles à imaginer dans leur intégralité. La présence d'une carte au tracé automatique suffit juste à s'en sortir ! Heureusement, la jouabilité bien pensée permet des déplacements efficaces, y compris lors des combats. Et si les premières manœuvres laissent présager du pire, on s'habitue étonnamment vite au maniement du vaisseau. Autre réjouissance : la durée de vie. Les trois degrés de difficulté et la trentaine de niveaux assurent des dizaines d'heures de jeu bien remplies (notez que l'on peut sauvegarder et reprendre une partie à n'importe quel moment). Et si, par bonheur, vous avez l'occasion de réunir deux PlayStation, deux télés et deux jeux, vous apprécierez sûrement le jeu à deux, en équipe ou l'un contre l'autre ! Descent est incontestablement une réussite.

Milouse,
nettoyeur.



DES BITS À NE PLUS SAVOIR QU'EN FAIRE

Pour faire original, Interplay a mis de la vidéo sur le CD : une intro animée qui bouge, et une petite scène cinématique en images de synthèse à la fin de chaque niveau.

En résumé

Deux mois après un Doom grandiose, le ménage continue sur PlayStation. Sans égaler le maître, Descent mérite toute votre attention.

GRAPHISME 96%
Tout en finesse : des ambiances graphiques variées, et les lumières parfaitement gérées.

ANIMATION 88%
Très classe la plupart du temps, mais des ralentis sont à signaler.

SON 88%
Les musiques s'adaptent à l'ambiance, ainsi que les sons, bien que très classiques.

JOUABILITÉ 94%
Malgré les mouvements dans les trois dimensions, ça reste très jouable !

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

STOCK GAMES — N°1 DE L'OCCASION SUR PARIS ... MOINS CHER QUE TOUT

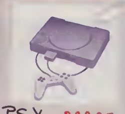
PLAYSTATION

NEUF

JOYPAD COMMANDER	149 F
MEMORY CARD	169 F
CABLE RGB	149 F
MULTITAP 4 JOUEURS	299 F
ACTUA SOCCER	369 F
ZERO DIVIDE	369 F
VIEW POINT	369 F
ROAD RASH	369 F
PRIMAL RAGE	369 F
NBA IN THE ZONE	369 F
TOTAL NBA	369 F
POWER SERVE	369 F
JOHN MADDEN FOOT 96	369 F
AGILE WARRIOR	369 F

OCCASIONS

CONSOLE PSX FR + 1 JEU	1890 F
TOHSHINDEN	149 F
RIDGE RACER	199 F
DISC WORLD	199 F
CYBER SLEED	199 F
DESTRUCTION DERBY	199 F
KILEAK THE BLOOD	199 F
STRIKER	199 F
RAYMAN	249 F
STREET THE MOVIES	249 F
JUMPING FLASH	249 F
TOTAL ECLIPSE	249 F
WIPE OUT	249 F
RAPID LOADED	249 F
AIR COMBAT	249 F
RAIDEN PROJECT	249 F
NOVA STORM	249 F
LOADED	249 F
MORTAL KOMBAT 3	249 F
ASSAULT RIGS	299 F
DEFCON 5	299 F
WORMS	299 F
LEMMINGS 3D	299 F
NBA JAM T.E	299 F
CRAZY IVANS	299 F
THUNDER HAWK 2	299 F
THEME PARK	299 F
DOOM	299 F
TEKKEN	299 F
GOAL STORM	299 F
FIFA SOCCER 96	299 F



PSX 2099F

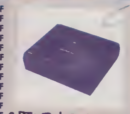
SATURN

NEUF

JOYPAD EXPLORER	129 F
PISTOLET VIRTUA COP	249 F
ADAPTATEUR JEUX US/JAP	149 F
SEGA RALLY	349 F
FIFA SOCCER 96	349 F
MYSTARIA	349 F
WORMS	349 F
HANG ON 95	349 F
SIM CITY 2000	349 F
WING ARMS	349 F
VIRTUA FIGHTER 2	349 F
VITUA COP SEUL	349 F
VIRTYA COP + GUN	499 F
VAMPIRE HUNTER 2 (JAP)	499 F

OCCASIONS

CONSOLE SATURN + 1 JEU	2190 F
CARTES MPEG VIDEO	899 F
VIRTUAL FIGHTER	99 F
DAYTONA USA	99 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F
VIRTUA FIGHTER REMIX	199 F
STREET FIGHTER THE MOVIES	199 F
VICTORY GOAL	149 F
PANZER DRAGON	249 F
ROBOTICA	249 F
SHINOBI X	249 F
HI OCTANE	249 F
BUGS	249 F
CLOCK WORK NIGHT 2	249 F
LE MANOIR DES AMES	249 F
VIRTUA RACING	249 F
MYST	249 F
CYBER MAN	299 F
GALATIC ATTACK	299 F
RAYMAN	299 F
NHL HOCKEY	299 F
PEBBLE BEACH GOLF	299 F
THUNDER HAWK2	299 F
THEME PARK	299 F



SATURN 2549F

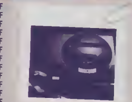
SUPER NINTENDO

JOYPAD SUPER NINTENDO	69 F
STARWING	69 F
STREET FIGHTER II	69 F
BLAZING SKIES	99 F
DINO DINI SOCCER	99 F
KICK OFF	99 F
PILOT WING	99 F
FIRST SAMURAI	99 F
SUPER TENNIS	69 F
FIGHTING SPIRIT	99 F
SUPER SOCCER	99 F
POPULOUS	99 F
GHOULS' N GHOSTS	99 F
SUPER ALESTE	99 F
SPINDIZZY	99 F
SUPER R-TYPE	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ALIEN 3	99 F
SYNDICATE	99 F
BATMAN RETURNS	99 F
TINY TOON	99 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	99 F
F ZERO	99 F
EQUINOX	149 F
INDIANA JONES	149 F
TECMO NBA BASKETBALL	149 F
MAGICAL QUEST	149 F
RISE OF THE ROBOTS	149 F
DRAGON	149 F
ADDAMS FAMILLY	149 F
NBA JAM	149 F
ACTRAISER 2	149 F
FLASHBACK	149 F
DAFFY DUCK	149 F
MR NUTZ	149 F
SUPER BOMBERMAN	199 F
SKYBLAZER	199 F
UTOPIA	199 F
MICKEY MANIA	199 F
NBA JAM T.E	199 F
SPARKSTER	199 F
WARLOCK	199 F
STREET RACER	199 F
ERIC CANTONA	199 F
SUPER METROID	199 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
MYSTIC QUEST	199 F
ZELDA	199 F
DONKEY KONG COUNTRY	199 F
FIFA SOCCER	249 F
NHL HOCKEY 95	249 F
DRAGON BALL Z	249 F
LOST VIKING	249 F
WOLFENSTEIN 3D	249 F
MORTAL KOMBAT 2	249 F
TURN & BURN	249 F
LEMMINGS 2	249 F
ROCK & ROLL RACING	249 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
DEMONS CREST	249 F
CANNON FODDER	249 F
EART WORM JIM	249 F
LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
ROI LION	249 F
INDY CARO NIGEL MANSELL	249 F
V-BALL	249 F
VAL D' ISERE CHAMPION	249 F
SUPER STAR SOCCER	249 F
SAMOURAI SHOWDOWN	299 F
ADDAMS FAMILLY VALUES	299 F
SECRET OF MANA	299 F
TIME OF ILLUSION	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F

S.NIN 349F

MEGADRIVE

JOYPAD MEGADRIVE	49 F
CABLE PERITEL MD	99 F
TRANSFORMATEUR	99 F
SONIC	49 F
STREET OF RAGE	49 F
STRIDER	69 F
ALIEN STORM	69 F
JURASSIC PARK	69 F
FIFA SOCCER	99 F
KID CAMELEON	99 F
BULLS VS BLAZERS	99 F
AQUATIC GAMES	99 F
WRESTLE MANIA	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ULTIMATE SOCCER	99 F
TOKI	99 F
STREET FIGHTER II	99 F
QUACKSHOT	99 F
ETERNAL CHAMPIONS	99 F
ALIEN 3	99 F
THUNDER FORCE II	99 F
COOL SPOT	99 F
SONIC 2	99 F
DESERT STRIKE	149 F
NBA JAM	149 F
ANOTHER WORLD	149 F
STREET OF RAGE II	149 F
TURTLES FIGHTERS T.N.M.T	149 F
FIFA SOCCER 95	149 F
WINTER OLYMPIC	149 F
NBA SHODOWN	149 F
FERRARI GRAND PRIX	199 F
THUNDER FORCE IV	199 F
MICKEY MANIA	199 F
FLASH BACK	199 F
MR NUTZ	199 F
ALADDIN	199 F
LEMMINGS II	199 F
SONIC & KNUCKLES	199 F
PITFALL	199 F
F1	199 F
NBA JAM T.E	199 F
GUNSTAR HEROES	199 F
DRAGON' S FURY	199 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
MEGA TURICAN	199 F
ROAD RASH II	199 F
MORTAL KOMBAT II	199 F
LANDSTALKER	249 F
JOHN MADDEN 95	249 F
NHL 95	249 F
POWER DRIVE	249 F
STARGATE	249 F
EARTH WORM JIM	249 F
ROI LION	249 F
ASTERIX LE POUVOIR	299 F
MORTAL KOMBAT 3	299 F
SOLEIL	299 F
URBAN STRIKE	299 F
SONIC 3	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F
LIGHT CRUSADER	299 F
SHINING FORCE II	299 F
LA LEGENDE DE THOR	299 F
VIRTUA RACING	299 F



MEGADRIVE 199F

3 DO

CONSOLE 1290 F

MAD DOG MAC CREE	99 F
QUARANTINE	99 F
SHOCK WAVE	99 F
BURNING SOLDIER	99 F
WING COMMANDER	99 F
SEWER SHARK	99 F
DRAGON REVENGE	99 F
MICROCOSM	99 F
WAY OF WARRIOR	99 F
ALONE IN THE DARK	99 F
HELL	149 F
IMMERCERNARY	149 F
JURASSIC PARK	149 F
STARBLADE	149 F
REBEL ASSAULT	149 F
MONSTER MANOR	149 F
NOVA STORM	149 F
JOHN MADDEN	149 F
SUPREME WARRIOR	149 F
NIGHT TRAP	149 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
OFF ROAD INTERCEP	149 F
THEME PARK	199 F
SALYER	199 F
FIFA SOCCER	199 F
HORDE	199 F
SUP STREET FIGHTER	249 F
SAMOURAI SHODDOWN	249 F
ROAD RASH	249 F
NEED FOR SPEED	299 F
RETURN FIRE	299 F
WING COMMANDER 3	299 F

NEO GEO CD

CONSOLE 1590 F

JOYPAD NEO GEO	149 F
ART OF FIGHTING	149 F
SAM SHODOWN	149 F
KING FIGHTER 94	149 F
SAM SHODOWN 2	149 F
SIDE KICKS 2	149 F
ART OF FIGHTING 2	199 F
TOP HUNTER	199 F
FAT FURY SPECIA	199 F
BASEBALL STAR 2	199 F
ALPHA MISSION 2	199 F
FATAL FURY 3	199 F
STREET HOOP	249 F
MUTATION NATION	249 F
VIEWPOINT	249 F
WORD HEROES 2	249 F
SAVAGE REIGN	299 F
A D KOMBAT	299 F
KARNOV'S REVENGE	299 F
NINJA COMMANDO	299 F
KING FIGHTER 95	329 F

NEO GEO cartouche

CONSOLE 629 F

SIDE KICKS 3	899 F
SAM SHODOWN 2	499 F
WIND JAMMERS	499 F
W HEROES 2 JET	499 F
SIDE KICKS 2	499 F
LAST RESORT	499 F
VIEW-POINT	449 F
ROBO ARMY	349 F
SPIN MASTER	399 F
SOCCER BRAWL	399 F
FOOT FRENZY	349 F
EIGHTMAN	349 F
SENGOKU 2	349 F
SIDE KICKS	349 F
TRASH RALLY	299 F
F FURY SPECIAL	299 F
SAM. SHODOWN	249 F
ANDRO DUCROS	199 F
WORLD HEROES 2	199 F
BASE BALL STAR	199 F
T PLAYER GOLF	199 F
NINJA COMBAT	199 F
MAGICIAN LORD	199 F
RIDING HERO	199 F
FATAL FURY 2	199 F
LEAGUEBOWLING	199 F
WORLD HEROES	199 F
JOYSTICK NEO G	249 F
MEMORY CARD	129 F
NAM 75	199 F
BASE BALL 2020	199 F
ART OF FIGHTINGI	199 F
FATAL FURY	149 F
KING MONSTERS	149 F

GAME BOY

CONSOLE 179 F +1 JEU

CASTLEVANIA	69 F
POP UP	69 F
STAR WARS	69 F
DUCK TALES	69 F
GARGOYLES	69 F
DOUBLE DRAGON	69 F
GREMLINS 2	69 F
MARIO LAND	69 F
BATMAN	99 F
CHOPLIFTER 2	99 F
BATTLE TOADS	99 F
ASTERIX	99 F
BUBBLE GHOST	99 F
PRINCE OF PERSIA	99 F
TALES SPIN	99 F
F1 RACE	99 F
MARIO LAND 2	129 F
MORTAL 2	129 F
STAR GATE	149 F
ZELDA	149 F

GAME GEAR

CONSOLE 299 F +1 JEU

AX BATTLE	69 F
SHINOBI 2	69 F
DRAGON CRYSTAL	69 F
CHUCK ROCK	69 F
TERMINATOR	69 F
DONALD DUCK	69 F
SERIAL ASSAULT	69 F
PENGO	99 F
NINJA GAIDEN	99 F
SONIC 2	99 F
ROBOCOP VS TERM	99 F
GLOBAL GLADIATOR	99 F
CHUCK ROCK 2	99 F
LEMMINGS	99 F
SOLITAIRE POKER	99 F
PRINCE OF PERSIA	99 F
TAZ MANIA	99 F
KLAX	99 F
CASTLE OF ILLUSION	99 F
MONACO 8P 2	99 F
LION KING	149 F
STAR GATE	149 F

GAME GEAR

CONSOLE 1490 F

AX BATTLE	69 F
SHINOBI 2	69 F
DRAGON CRYSTAL	69 F
CHUCK ROCK	69 F
TERMINATOR	69 F
DONALD DUCK	69 F
SERIAL ASSAULT	69 F
PENGO	69 F
NINJA GAIDEN	69 F
SONIC 2	99 F
ROBOCOP VS TERM	99 F
GLOBAL GLADIATOR	99 F
CHUCK ROCK 2	99 F
LEMMINGS	99 F
SOLITAIRE POKER	99 F
PRINCE OF PERSIA	99 F
TAZ MANIA	99 F
KLAX	99 F
CASTLE OF ILLUSION	99 F
MONACO 6P 2	99 F
LION KING	149 F
STAR GATE	149 F

10 000 JEUX
PLEIN NOUVEAUTES OCCAZ...
STOCK un nom à RETENIR !!!

STOCK GAMES

LIVRAISON EN JET SERVICE 24H00 CHRONO*
Pour toute commande passée avant 16h30

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

GARE DU NORD
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
M Poissonnière ou Gare du Nord
☎ : (1) [illegible]

JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
M Cardinal Lemoine
☎ : (1) 44 07 04 61

CARDINAL LEMOINE
15 rue des Écoles
75005 PARIS
M Jussieu Cardinal Lemoine
☎ : (1) [illegible]

LA DEFENSE
71 av du Pr Wilson
92800 PUTEAUX
M RER La Défense
☎ : (1) [illegible] 96 08

BOULOGNE
116, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 BOULOGNE
☎ : (1) 40 21 19 [illegible]

MONTPARNASSE
4 rue Campagne Première
75014 PARIS
☎ : (1) [illegible] 32 10

BON DE COMMANDE à renvoyer à STOCK GAMES

3, rue d'Arras - 75005 PARIS - Tél : (1) 44 07 04 61

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : .... Tél : ....

REGLEMENT
- Carte bleue ☐
- N° carte bleue
- date d'expiration
- Mandat-lettre ☐
- Contre remboursement ☐
- Chèque ☐
- Signature →

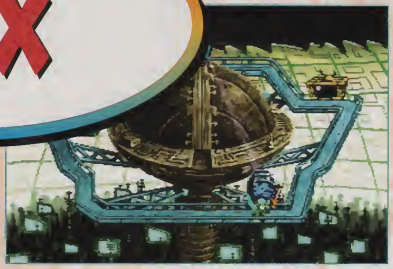
TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 35 F (CONSOLES + 50 F).
Rajouter 40 F en contre remboursement COLISSIMO 48H. Rajouter 65 F en contre remboursement, JET SERVICE 24H.
Tous nos jeux d'occasion et consoles sont testés et garantis. Nos jeux sont disponibles suivant les stocks disponibles.

RCS PARIS B 391 152 899

PLAYER 03/96

GEX



Toonland, des niveaux extra que je n'ai hélas pas pu saisir, j'en aurais encore tout retourné ! Si vous aviez vu les fusées...

Approchez, approchez, fans de plate-forme ! Heureux lecteur, tu vas te régaler, car... Gex is back ! Après la 3DO, c'est au tour de la PlayStation d'accueillir ce drôle de lézard.

Bon, inutile de tourner autour du pot, Gex est le meilleur jeu de plate-forme du moment. Voilà, c'est tout. Salut ! Comment ? Vous voulez en savoir plus... des quoi ? des détails ? Bon, si vous insistez....

Gex n'est évidemment pas un lézard comme les autres. Si ses congénères passent leur temps à lézarder au soleil en évitant la cruauté de jeunes bambins en mal de queue de lézard, notre ami, quant à lui, est un fan assidu de télé. Confortablement installé dans son fauteuil, il ingurgite sans aucune modération toutes les vieilles séries américaines. Soudain, son paquet de chips tombe... heu, non, pardon, c'est pas ça le truc important. Je reprends : soudain Gex est happé par sa télé !

Pour collecter les différents items, servez-vous de votre langue. Attention de ne pas les frapper avec votre queue, ils exploseraient.

Y A UN LÉZARD LÀ !

Mais tout cela, vous le découvrirez, d'une façon beaucoup plus agréable, en regardant la superbe introduction. Maintenant que notre lézard est coincé dans le poste, faut qu'il s'en sorte. Ambiance Kung Fu, épouvante, cartoon, aventure... des univers souvent kitsch qui tiennent plus de la caricature que d'autre chose. Et c'est peut-être cela qui donne le plus de charme à ce titre ; les perpétuels références aux vieilles séries. Gex ponctue d'ailleurs la plupart de ces actions par des répliques (plus ou moins drôle) comme « One for me and one for me » lorsqu'il collecte des options, « Feed me » lorsqu'il a faim... Bon évidemment, si vous ne connaissez pas « la petite boutique des horreurs » et tous les grands navets brillants du genre, vous risquez de passer à côté d'un des atouts majeurs de ce jeu. Mais pas de panique car Gex est avant tout un jeu de plate-forme, et là pas

Gex au plafond. Il adhère grâce à... grâce à quoi au fait ? Si vous connaissez la réponse, envoyez la à *Player One*, merci.

Toonland. Attention aux pièges ! Allez Gex, accroche-toi, tu y es presque mon grand.

de souci, tout le monde y trouvera son compte. Les niveaux sont variés, on y croise toujours des ennemis différents (certains très drôles, d'autres moins), mais surtout une multitude de warp zones qui débouchent sur des salles bonus, pièces remplies de 1 up... Bref, un jeu conçu dans les règles de l'art ; un véritable classique, à la différence près que son personnage principal (Gex, pour ceux qui ne suivent pas) n'évolue pas comme les autres héros du genre. Et c'est là que l'originalité fait son entrée. Notre reptile peut marcher mais aussi se coller aux façades, longer les murs... bref, il trotte du sol au plafond. Cela donne une toute autre dimension au jeu de plate-forme. On se déplace dans les décors comme jamais auparavant, toutes les routes sont imaginables et, au départ on est tellement surpris que l'on a du mal à capter que le perso passe quasiment partout.
En plus d'être fun et original, Gex est

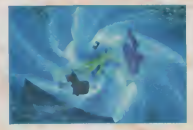
Il était une fois un lézard qui rencontrait une tomate. Qui a dit que les programmeurs manquaient d'imagination ?

Pour sauvegarder dans un niveau frappez ce polaroïd, dites cheese, et hop le flash. Marrant, non ?

Les avis

WOLFEN : « Didou m'avait déjà piégé avec la version 3DO qui, à ma grande surprise, m'avait beaucoup plu. La version PlayStation est un peu décevante, car peu innovante mais le plaisir reste le même. Ce jeu est un véritable petit bijou qui me ferait presque admettre qu'il y a du bon dans le genre plate-forme. En clair, les fans de ce type de softs ne doivent pas se poser de questions : Gex est beau, Gex est fun, Gex est bon... il est wizzz ! Pas vrai Didou ? »
ELWOOD : « Écrire un avis sur Gex ? OK Didou, mais laisse-moi le paddle deux secondes au moins ! Tiens, regarde, Dalida viens de passer dans la rue, va lui demander un autographe, comme ça j'pourrais jouer. Alors voyons, qu'est-ce qu'il a dans le bide ce lézard ? Sympa les graphismes, bien vu, l'animation, diantre, mais c'est jouable ! Pas de doute, Gex est vraiment une petite merveille de jeu de plate-forme. On prend un grand plaisir à diriger le héros à la personnalité si attachante. À ne pas louper ! »

Le premier monde. Ambiance épouvante de pacotille, dee frankensteinlezardos et Jason de vendredi 13.



MAIS QUE SE PASSE-T-IL ?

L'introduction de ce jeu nous plonge tout de suite dans l'ambiance. Une balade dans l'appartement d'une famille lézard avec comme principal personnage : le beau, le grand, l'inimitable... Gex. Bon, là évidemment, il squatte, il zone, il matte, il zappe ! Un lézard dans le trip cocooning, tranquille peinard. En clair, un gros feignant ! Le pauvre est sans le savoir la cible d'un odieux vilain mettant au point un plan diaboliquement vidéoludique : capturer Gex dans une dimension hertzienne ! Il réussit donc à lui faire gober une mouche piégée et notre pauvre lézard se retrouve dans le programme. Gex va-t-il s'en sortir ?

GEX

Gex, après avoir récupéré l'option bleue, peut cracher de la glace sur ces ennemis. Et qui dit glace, dit glaçons... l'addition !

très bien réalisé. La version PlayStation s'octroie même le luxe d'ajouter des effets de transparence lorsque Gex gobe un de ses pouvoirs (voir encadré). J'avoue tout de même que certaines décors sont un peu, comment dire ? Bâclés. Non, c'est trop... allez, nous dirons paseables. Mais cela n'a rien de catastrophique. Ce qui prime par dessus tout, c'est l'animation spectaculaire, la jouabilité

Quel pitre ce Gex ! Vous le laissez une minute, et il se lance dans une petite démo de break-dance ou de yoga..

sans faille et la qualité de l'ambiance sonore. Non, franchement, vu la pauvreté de la plate-forme sur 32 bits, je ne peux que vous conseiller de vous procurer Gex. Rassurons les possesseurs de Saturn, le jeu devrait sortir d'ici peu sur leur bécane, et il devrait être de même acabit. Alors chère lecteurs, faites-moi plaisir, donnez une chance à Gex de devenir une star des jeux vidéo, il en vaut vraiment la peine. J'aimerais tellement voir un Gex 2 le retour...

El Didou

WARP ZONE

Des Warp Zone, il y en a des tonnes dans Gex. Des faciles à trouver et des plus vicieuses. Vous y découvrirez des options et surtout des vies. Avec un peu de jugeotte vous pourrez attaquer le monde 2 avec 40 vies ! Il y a une petite ruse certes mais pas de cheat mode ! Comment faire ? Non, mais vous croyez tout de même pas que je vais vous gâcher le jeu comme ça. Non mais, vous êtes fou !

éditeur	CRYSTAL
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 99%

en résumé

Gex était déjà fabuleux sur 3DO. Sur PlayStation, c'est l'apothéose ! Un jeu de plate-forme pour tous les âges, à posséder absolument.

GRAPHISME 95%
Les couleurs sont moins termes que sur 3 DO. C'est sublime de A à Z

ANIMATION 92%
On croirait presque un vrai lézard lorsqu'il se déplace au mur... incroyable

SON 95%
Les musiques sont brillantes et les commentaires de Gex irrésistibles.

JOUABILITÉ 96%
Tout baigne, aucun problème, pas de souci... Qui a dit « pas de lézard » ?

95%

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

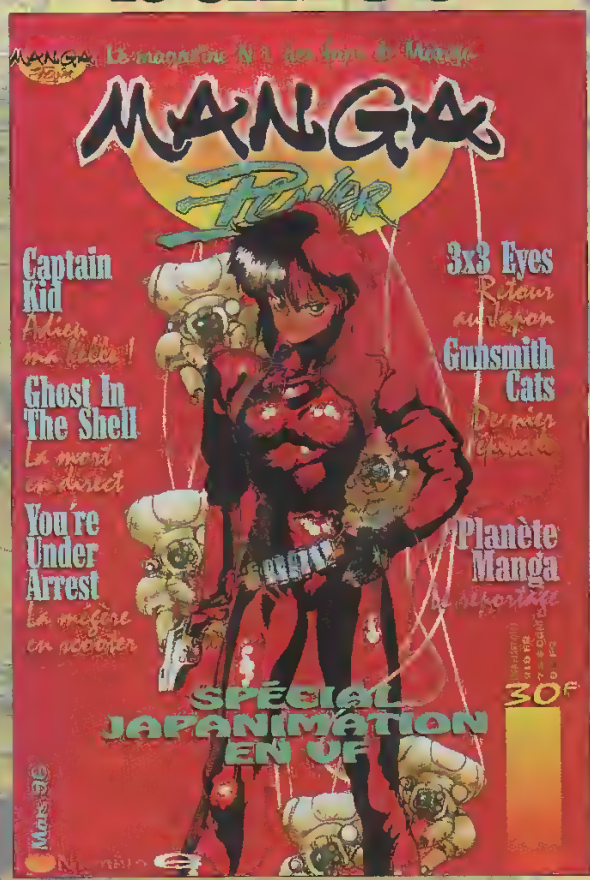
Dans Manga y'a des bulles

POUR LA PREMIÈRE FOIS EN FRANCE ...

THE GHOST IN THE SHELL 3X3 EYES

MANGA PLAYER LE MAG DE TOUS LES FANS DE MANGAS !

...GUNSMITH CATS ET YOU'RE UNDER ARREST



TOUS LES MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND HABITUEL.

TOUTE L'ACTUALITÉ ET DES REPORTAGES RÉALISÉS POUR VOUS

156 pages de Mangas originaux en version française

NE RATEZ PAS LE N°6 !

HÉ RALLY T'OUBLIES NOUVELLE SERIE CAPTAIN K

Magazine N°1 des Consoles
Player one

Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei

FATAL FURY REAL BOUT

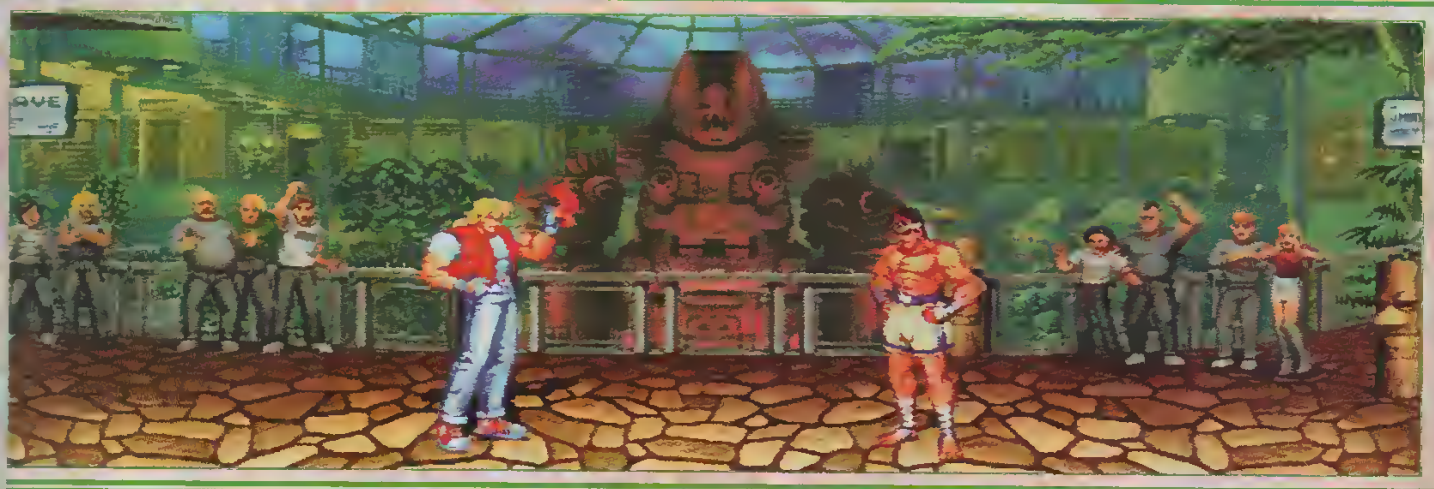
Auréolée fort justement de succès et de gloire, la série des Fatal Fury a su s'attirer de nombreux fans. Mais tout de même, cinq épisodes, cela ne commence t-il pas à faire beaucoup ?

Petit historique rapide. La série des Fatal Fury existe depuis nombre d'années. Tout a commencé sur Neo Geo, bien sûr, avec un premier épisode plein de défauts — nous sommes au début de l'année nonante-deux, pardonnons-leur — mais qui, déjà, ouvre royalement la voie aux jeux suivants : Fatal Fury 2, Fatal Fury Special et Fatal Fury 3. Les améliorations, à chaque fois, seront notables et, avec ce cinquième épisode de 346 mégas (la barre mythique des 330 est franchie !), les gens de chez SNK atteignent en quelque sorte le sommet de leur art.

Les esquives vers l'avant ou l'arrière du décor s'effectuent simplement. Les contres pour frapper l'adversaire aussi...

DE VIEILLES CONNAISSANCES

Les personnages présents dans ce nouveau Fatal Fury sont bien connus des fans de la série. La grande majorité des protagonistes étaient déjà présents dans Fatal Fury 3. C'est ainsi que nous retrouvons les



© SNK, © Media Works 1994

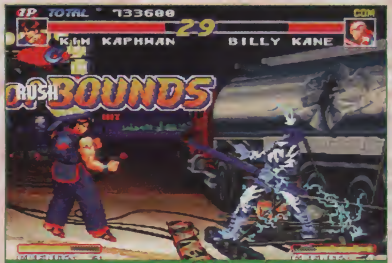
inséparables Terry, Andy et Joe, ainsi que Mai, Franco, Bob, Hon-Fu, Blue Mary, Sokaku, Geese (pardon, maître Geese), Yamazaki et les deux frères Chonrei ; ces trois derniers pouvant être directement sélectionnés. Font un retour triomphant : Duck King (ouais !), Billy Kane (géant !) et Kim Khapwan (magnifique !). Je ne regrette, pour ma part, que l'absence de Tung Fu Rue, vieux sage cher à mon cœur... Enfin, laissons de côté les

Les scènes humoristiques abondent dans FF Real Bout. Les combats sont meurtriers mais l'ambiance bon enfant.

états d'âme et estimons-nous heureux. Le panel des combattants présente ici est déjà bien assez fabuleux. Lors des premières parties, Fatal Fury Real Bout semble quelque peu déconcertant. Les commandes, modifiées, bouleversent les habitudes, les graphismes paraissent décevants... On se dit, avec une pointe d'amertume, que c'est le début de la fin pour SNK, que ça y est, ils commencent à en faire trop... Et puis, le

L'avis de Reyda, furieusement enthousiaste

« Par où commencer ? Par le seul défaut : il y a peu de décors si l'on compare à Fatal Fury 3. Tout (je dis bien tout) le reste de ce grand jeu est quasi parfait. Les persos ont chacun leur style (même que Ryuji est top classe !), et apparemment personne ne prétend à l'invincibilité de Kyo (King of Farceurs'95). Les parties sont rythmées par la variété des coups enchainables et les changements de plan très utiles, et pimentées par l'adjonction de nouvelles "Fury" et la possibilité d'être projeté hors du ring. De plus, SNK a décidé de simplifier les commandes pour un plus grand plaisir de jeu et un accès plus facile, les débutants étant souvent rebutés par les « Yoga arrière-avant-boule + BC » qui commencent à envahir le monde des jeux de baston. Un soft à la portée de tous donc, à la réalisation incroyable, et qui sortira cet été sur PlayStation. Conclusion : achat immédiat pour tout possesseur de Neo CD. Attente douloureuse pour les autres ! »



« Out of Bounds ». Lorsque votre adversaire sort des limites de l'aire de combat, la victoire vous est acquise.

SADIQUE !

Après une projection, certains persos ont la possibilité de refrapper leur adversaire à terre (bas + C).

temps passant, la valse des doigts sur les boutons se fait plus sûre, les décors tendent à s'effacer tandis que les combats retiennent toute l'attention. Et la magie opère à nouveau. On pousse un soupir de soulagement... avant d'appuyer sauvagement sur Start pour commencer illico une nouvelle partie.

NOUVELLE DONNE

Si FF Real Bout semble a priori déroutant, cela est dû avant tout à sa nouvelle jouabilité. Ici, les commandes ont été simplifiées et elles se décomposent comme suit : bouton A poing faible, bouton B pied faible, bouton C coups forts (ils changent selon les persos et la distance) et bouton D esquive vers l'avant ou l'arrière du

SUPER OU PERFECT ?

Chaque personnage possède une attaque dévastatrice (Super Power). Pour l'invoquer, deux solutions : remplir la jauge au bas de l'écran en effectuant des pouvoirs spéciaux (attention, elle se vide graduellement) ou bien se prendre assez de coups pour que votre barre d'énergie devienne rouge. Le Perfect Power, lui, ne peut s'effectuer que lorsque ces deux conditions sont réunies. Il est encore plus meurtrier quand il fait mouche...

E-M-A-I
KRABOLL
KRULL
SPACE MONSTERS
PALMIFLAX
ILS SONT DANS
KARWACH
LYKOZZ
Nintendo
SNES • GAME BOY • NES
ultra Player
SPACE MONSTERS
CAPS
Le magazine des "Nintendomaniaques". En vente à partir du 2 mars.

La belle Maï possède un tempérament de feu et des argumente incendiaires. Qui s'y frotte s'y pique.

décor. Bref, fini les systèmes de touches combinées (A + B, B + C...) et vive la simplicité ! À côté de ça, bien sûr, le jeu regorge de tout un tas de détails techniques, propres à ravir les fans du genre : protections en l'air, contre-projections, reversal attacks, enchaînements, esquives... Les véritables pros, cette fois encore, seront aux anges, chaque personnage possédant une palette de coups et pouvoirs spéciaux extrêmement complète.

En ce qui concerne la réalisation, les sentiments sont partagés. Certains s'offusquent du nombre ridiculement réduit de décors (cinq) en clamant haut et fort qu'ils se révèlent moyennement réussis. Et puis d'autres estiment que les décors restent secondaires, que les personnages sont de toute façon très réussis et, en plus, tous accompagnés d'une musique différente. Du pour et du contre, donc. Quoi qu'il en soit, FF Real Bout se révèle très fun et intéressant à jouer, et c'est bien cela le plus important. Maintenant, il paraît évident qu'il s'adresse en priorité aux fans absolus de la série, les autres s'en détournant ostensiblement pour marquer leur désapprobation face à ce genre de jeux qui se suivent, qui se suivent, qui se suivent...

Chris,
Fatal Fury Real Fan.

MAÎTRE GEESE...

Le boss le plus fameux de SNK est à l'honneur dans ce dernier Fatal Fury. Charismatique et redoutable, Geese Howard est une véritable légende. On raconte qu'il ferait ici sa dernière apparition.

Neo Geo
FATAL FURY REAL BOUT

96%

éditeur	SNK
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LONGUE
prix CD	A B C D E F
prix cartouche	A B C D E F

PLAYER FUN 97%

en résumé

Plus fun et jouable que FF 3, ce nouvel épisode ravira les fans de la série. Les autres le regarderont passer sans émoi...

GRAPHISME 89%
Les décors, peu nombreux, décoivent un peu dans l'ensemble. Persos plus réussis.

ANIMATION 97%
Combats rapides, mouvements fluides... Rien à redire.

SON 93%
Les musiques d'ambiance sont efficaces, les voix digit très réussies.

JOUABILITÉ 97%
Les commandes sont simplifiées. Après un temps d'adaptation, c'est le bonheur.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

MEGAMAN X2

Super Nintendo

Comme Mario, Megaman a fait ses débuts sur la Nes et poursuit ses exploits sur la Super Nintendo et la Game Boy. Un bon jeu qui, malheureusement, met du temps à corriger ses défauts. Mais que les adeptes se rassurent, ils ne seront pas dépaysés par cet épisode.

Une fois de plus, Megaman doit sauver le monde et, une fois de plus, il se retrouve sans arme en début de partie. Mais qu'est-ce qu'il fait des armes spéciales récoltées dans les précédents épisodes ? C'est incroyable, ça ! Il paume tout, ce Megamec ! Bref, vous vous en doutez, il faudra récolter, sans se presser, une à une, les seize armes des boss afin de mettre une raclée au big boss final, costaud comme pas deux.

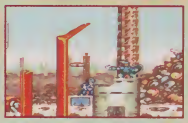
MÉGA COUP DE PUB ?

Autant dire que ce nouvel épisode n'apporte rien de plus que le premier. Cela ne veut pas dire qu'il est

L'HEURE DE LA VENGEANCE !
Au cours d'une petite promenade en moto, votre fidèle ami se fait descendre. Horreur ! Vengez-le : faites sa fête au boss du niveau. Grrr !

My Ludi is rich !

Megaman est en anglais dans le texte. Et je ne trouve pas ça normal du tout ! Nous sommes quand même en droit d'attendre que les produits officiels soient traduits dans notre langue. D'autant que, dans le cas de Megaman, cela n'aurait pas mobilisé un nombre hallucinant de traducteurs et n'aurait probablement pas retardé la sortie du soft. En nous privant d'une VF, l'éditeur est sûr de mettre son jeu en vente plus tôt, certes. Mais d'un autre côté, il le rend moins accessible au



public visé (les p'tits n'enfants). Bref, de quoi dissuader certains joueurs d'acheter le produit. Oui, c'est un cercle vicieux, mais assurer que le jeu sera compréhensible par tous, c'est assurer une image de marque. Regardez Nintendo, leurs jeux sont toujours traduits qu'il s'agisse de jeux d'aventure ou de plate-forme. Le seul point positif, c'est que vous bosserez votre anglais ! Remercions donc Ludi pour son action éducative.

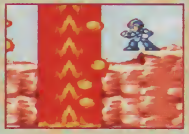
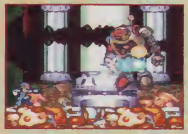
La maîtrise de la glissade est essentielle pour parvenir à passer les endroits délicats.

MEGAMAN X2

éditeur
CAPCOM
textes
ANGLAIS
genre
PLATE-FORME
joueur(s)
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
OUI
difficulté
IMPORTANTE
durée de vie
LONGUE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 87%

89%

LES COSTAUDS DE SERVICE

Un premier menu vous met en face de huit super vilains beaucoup plus forts que vous. N'hésitez pas à essayer un à un tous les niveaux afin de découvrir le boss le plus faible. En effet, au départ, votre arme de base sera de peu de secours contre certains (enfin, en tout cas, vous passerez beaucoup de temps avant de les latter). Une fois le plus chétif découvert, taïaut ! pas de quartier, et piquez-lui son arme. La suite deviendra naturellement moins difficile. Le plus hard, c'est de commencer ! N'oubliez pas d'explorer à fond les niveaux : des capsules d'énergie y sont cachées et augmentent vos points de vie. Essentiel si l'on veut en voir le bout.

en résumé

Encore plus technique que le premier du nom et tout aussi long, Megaman X2 ravira ses partisans malgré quelques défauts de fabrication.

décevant mais tout de même... Graphiquement, le jeu est toujours aussi inégal. Ni laid, ni superbe, il se situe dans la moyenne. Plus grave, l'animation subit de nombreux ralentissements, ce qui est tout bonnement inadmissible. Ça ne met pas l'intérêt du jeu en l'air, mais ça frustre sacrément ! En fait, on s'aperçoit que le jeu n'a que très peu évolué depuis la Nes. L'avantage, c'est qu'il restera apprécié par les fans de la première heure. Capcom ne prend aucun risque avec ce personnage ce qui, à terme, pourrait se révéler dangereux (vous imaginez un Megaman Ultra bourré de ralentissements ?). Le jeu reste tout de même très agréable, très long et possède suffisamment d'astuces pour scotcher le joueur à son paddle. Attention tout de même, il est légèrement plus difficile que le premier volet. Un jeu pour tous ceux qui aiment le challenge, les boss, les crises de nerfs et le café. Bref, un bon jeu de plate-forme, quoâ !

Leflou

GRAPHISME 80%
Des décors beaux, d'autres laids. Idem pour les monstres. Bref, du Capcom habituel.

ANIMATION 70%
Les traditionnels ralentissements sont présents, ce qui est inadmissible !

SON 85%
Là aussi, on reste dans le classique. Musiques d'ambiance et bruitages de circonstance.

JOUABILITÉ 93%
Quand on maîtrise la glissade et les sauts, les problèmes s'atténuent.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

ESPACE 3 gamer

Super Nintendo

BATMAN FOR EVER	299,00
DIRT RACER	299,00
DIRT TRAX FX	249,00
DOOM	499,00
DONKEY KONG II	499,00
EARTWORM JIM 2	399,00
FIFA SOCCER 96	399,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	449,00
JUDGE DREDD	249,00
KILLER INTINCT	399,00
LOBO (EUR)	469,00
MEGAMAN X2	399,00
MICKEY ET MINNIE	249,00
MORTAL KOMBAT 3	479,00
NBA GIVE N GO	449,00
NBA LIVE 96	399,00
NHL QUATERBACK 96	399,00
NHL 96	399,00
PRIMAL RAGE	299,00
REVOLUTION X	389,00
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SPIDERMAN TV	249,00
SUPER BOMBERMAN 3	399,00
SUPER MARIO WORLD II	499,00
THEME PARK	399,00
THOMAS BIG HURT	299,00
TINTIN AU TIBET	499,00
WORMS	369,00
WRESTLEMANIA	449,00

Promos

MICKEYMANIA	169,00
LAYMATE	99,00
CRASH DUMIES	129,00
DAFFY DUCK	99,00
DINO DINIS SOCCER	129,00
DOUBLE DRAGON 5	99,00
EQUINOX	149,00
G FOREMAN KO BOXING	129,00
GOOF TROOP	129,00
HAGANE	199,00
HYPER VOLLEY BALL	199,00
ICHY ET SCRATCHY	129,00
JIMMY CONNORS	149,00
JOHN MADDEN 95	199,00
JUNGLE STRIKE	199,00
JUSTICE LEAGUE	199,00
LEGEND	149,00
LEMMINGS 2	199,00
LORD OF THE RING	199,00
MARIO IS MISSING	99,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	99,00
MEGAMAN X	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
NBA JAM TE	199,00
NFL QUATERBACK 95	199,00
PAGE MASTER	169,00
PLOK	149,00
SAILOR MOON	99,00
SHAQ FU	199,00
SPIDERMAN	149,00
STARGATE	199,00
STUNT RACE FX	199,00
SUPER BC KID	199,00
SUPER INDIANA JONES	199,00
SUPER KICK OFF	99,00
SUPER METROID + GUIDE	199,00
SUPER PINBALL	199,00
SUPER PUNCH OUT	199,00
SYNDICATE	149,00
TERMINATOR 2 : JUDGEMENT DAY	149,00
VIRTUAL BART	129,00
VORTEX	99,00
WARLOCK	149,00

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	299,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	249,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	299,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00
EARTWORM JIM 2 (EUR)	389,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	349,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	299,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	399,00
LOBO (EUR)	449,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	429,00
NBA JAM T.E (EUR)	199,00
NBA LIVE 96 (EUR)	369,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	349,00
NHL 96 (EUR)	369,00
NHLPA 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
PHANTASY STAR 4 (EUR)	399,00
SPIROU (EUR)	399,00
SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR)	399,00
STREET RACER (EUR)	349,00
SUPER SKIDMARKS (EUR)	399,00
THEME PARK (EUR)	399,00
THOMAS BIG HURT (EUR)	349,00
WRESTLEMANIA (EUR)	349,00

● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 99 F
➡ AVEC UN JEU ACHETE : 49 F

Super NES USA

➡ **SUPER NES USA**
+ Prise péritel + 1 manette 590 F

BREATH OF FIRE 2	499,00
CHRONO TIGGER	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	399,00
FINAL FANTASY 3	499,00
KILLER INSTINCT	299,00
MEGAMAN X3	499,00
ROBOTREK	349,00
SAMOURAI SHOWDOWN	399,00
SECRET OF EVERMORE	449,00

Promos

KING ARTHUR THE KNIGHTS	199,00
SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	149,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	149,00

Megadrive

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00
BLOOD SHOT (EUR)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	129,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	**99,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**149,00**
FIFA SOCCER 95 (EUR)	199,00
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00
MICKEYMANIA (EUR)	169,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**149,00**
PITFALL (EUR)	199,00
RISTAR (EUR)	129,00
SAMOURAI SHODOWN	199,00
SHINING FORCE 2 (JAP)	99,00
SONIC & KNUCKLES (EUR)	**199,00**
SPARKSTER	199,00
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
STAR GATE (EUR)	199,00
SYNDICATE (EUR)	199,00
TASMANIA 2 (EUR)	129,00
URBAN STRIKE (EUR)	149,00
VIRTUA RACING (EUR)	**349,00**
WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00
ZOOL (EUR)	99,00

Sega 32 X

➡ **32X + 1 JEU 790 F**
➡ **32X + VIRTUA FIGHTER 990 F**

JEUX À 199 F TITRES SUR DEMANDE

Jaguar

➡ **JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 690 F**

BRUTAL SPORT FOOTBALL	199,00	HOVER STRIKE	199,00
CANNON FODDER	199,00	RAYMAN	399,00
CHECKERED FLAG II	199,00	SENSIBLE SOCCER	199,00
CLUB DRIVE	149,00	SYNDICATE	199,00
DOUBLE DRAGON 5	199,00	ULTRA VORTEX	199,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	199,00	VAL D'ISERE	199,00
FLASH BACK	199,00	ZOOL 2	199,00
FLIP OUT	199,00	MANETTE	199,00

Super Famicom

DRAGON BALL Z4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,00
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	TEL
SEIKEN DEN'SETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00

Promos

DRAGON BALL Z4 : ACTION GAME 3	**299,00**
DRAGON BALL Z5 (aventure)	**399,00**
FATAL FURY SPECIAL	**249,00**
RAMNA 1/2 4	**149,00**

Genial !!!

● NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
➡ AVEC UN JEU USA OU JAP ACHETE : 49 F
➡ AVEC DEUX JEUX USA OU JAP ACHETES : GRATUIT

Virtual Boy

VIRTUAL BOY
+ 1 JEU 799,00

GALACTIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
RED ALARM	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEROBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TETRIS	299,00

Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	**69 F**
10 à 16	**99 F**
STICKERS	**5 F**
MANGA NOIR ET BLANC	**35 F**
MANGA COULEUR	**79 F**
PUZZLE 500 PIECES	**99 F**
T SHIRT	**79 F**
HEROES COLLECTION 4	**20 F / sachet**
CASQUETTE	**59 F**
SHORT	**99 F**
LOT DE 3 SLIPS	**59 F**

CASSETTES VIDEO FRANCAISE
N° 1 à 11 → 99 F
DRAGON BALL Z LE FILM → 99 F

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS NOUVELLE ADRESSE
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS NOUVELLE ADRESSE
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hôtel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

3DO

- → 3DO PAL FZ1 + STARBLADE 1.490 F
- → 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK (français) 1.890 F

MAGAZINE + DEMO	50,00	GUARDIAN WAR	199,00	RISE OF THE ROBOT	98,00
ALONE IN THE DARK (VF)	299,00	RICH ANGEL OF THE APOCALYPSE	149,00	ROAD RASH	349,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	369,00	JOYPAD PANASONIC	199,00	SAMPLER 2 10 DEMOS	
BATTLE SPORT	369,00	KILLING TIME	349,00	+TEST MEMOIRE 16 mn	79,00
BURNING SOLDIER	199,00	KING OF THE FAR REACHES	299,00	SAMOURAI SHODOWN	299,00
CANNON FODDER	199,00	LOST EDEN	299,00	SEAL OF PHARAON	199,00
CAPTAIN QUAZAR	369,00	MEGA RACE	199,00	SHERLOCK HOLMES	199,00
CORPSE KILLER	149,00	MICROCOSM	199,00	SHOCKWAVE 2	369,00
CREATURE SHOCK	375,00	MINTEASER (ADULT)	199,00	SPACE HULK	369,00
«D»	375,00	MYST	299,00	SPACE PIRATE	199,00
DAEDALUS ENCOUNTER	299,00	OFFWORLD INTERCEPTOR	199,00	STAR BLADE	199,00
DEMOLITION MAN	199,00	PATAKI	199,00	STAR FIGHTER	369,00
DOOM	369,00	PANZER GENERAL	199,00	STRIKER	369,00
DRAGON LORE	375,00	PEEBLE BEACH GOLF	99,00	SUPER STREET FIGHTER 2	249,00
FIFA SOCCER	349,00	PGA GOLF 96	369,00	SYNDICATE	299,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	490,00	PHOENIX 3	369,00	TWISTED	99,00
FOES OF ALI	369,00	PO ED	369,00	WAY OF THE WARRIOR	149,00
GEX	199,00	QUARANTINE	199,00	WING COMMANDER 3	299,00
GRIDDERS	199,00	RETURN FIRE	299,00		

Nec

- → MEMORY CARD 199 F
- → PC FX 1 990 F

LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

CD

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 2990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR D'EMANDE

Saturn (VERSION PAL)

- → SATURN VF + DAYTONA USA 2490 F
- → VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F

Liste des films disponible sur demande

- + ARCADE RACER (VOLANT) 449 F
- + GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMOIRE CARD 3 en 1 399 F
- + ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONAIS 249 F
- SI VOUS ACHETEZ UN JEU 199 F

Neo Geo

- → TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 ..... 49 F/U

AGRESSOR OF DARK KOMBAT	490,00
ART OF FIGHTING	299,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CYBER LIP	399,00
FATAL FURY SPECIAL	990,00
FATAL FURY II	299,00
FATAL FURY III	990,00
FATAL FURY REAL BOUT	1690,00
GHOST PILOT	299,00
KARNOV'S REVENGE	490,00
SAMOURAI SHODOWN II	490,00
SAMOURAI SHODOWN III	1690,00
SPINMASTER	399,00
SUPER SIDE KICK 2	399,00
SUPER SIDE KICK 3	690,00
TOP HUNTER	399,00
WIND JAMMERS	399,00
WORLD HEROES II	299,00
WORLD HEROES II JET	490,00

Playstation

- → PLAYSTATION (EUR) + 1 JEU AU CHOIX 2399 F
- → PLAYSTATION (JAP) + 1 JEU AU CHOIX 2790 F
- PAL RVB PLEIN ECRAN
- → ADAPTATEUR TEL

3X3 EYES	299,00
ACE COMBAT	499,00
BOXER ROAD	299,00
COSMIC RACE	199,00
CRIME CRACKER	199,00
DESTRUCTION DERBY	499,00
DRAGON BALL Z	399,00
FORMATION SOCCER	499,00
GROUND STROKE	249,00
J LEAGUE PRIME GOAL	499,00
JUMPING FLASH	299,00
KILEAK THE BLOOD 2	499,00
MAGIC BEAST WARRIOR	199,00
NAMCO MUSEUM	499,00
NBA POWER DUNKER	499,00
NIGHT STRIKER	299,00
PHILOSOMA	399,00
PRO WESTLING	399,00
RAYMAN	499,00
RIDGE RACER	299,00
RIDGE RACER 2	**499,00**
STREET FIGHTER II TURBO	249,00
STREET FIGHTER ZERO	**499,00**
TEKKEN	499,00
TEKKEN 2	499,00
TOSHIDEN	399,00
TOSHIDEN 2	**499,00**
TWIN BEE	299,00
TWIN GODESS	299,00
TY TENNIS	399,00
WINNER ELEVEN	399,00
ZERO DIVIDE	399,00

JEUX EUROPEENS

3D LEMMINGS	299,00
ACTUA SOCCER	369,00
AIR COMBAT	349,00
ASSAULT RIGS	349,00
CRAZY IVAN	369,00
CYBERSLED	299,00
D	349,00
DEADLY SKY	399,00
DESTRUCTION DERBY	369,00
DISWORLD	349,00
DOOM	**349,00**
DRAGON BALL Z	399,00
EXTREME SPORT	349,00
FIFA SOCCER 96	369,00
GOAL STORM	349,00
HI OCTANE	299,00
INTERNATIONAL CHAMPION	
CHIP SOCCER	369,00
J MADDEN 96	369,00
JOHNNY BAZOOKATONE	349,00
JUMPING FLASH	349,00
JUPITER STRIKE	369,00
KILEAK THE BLOOD	349,00
LOADED	349,00
MAGIC CARPET	369,00
MORTAL KOMBAT 3	**349,00**
NBA : IN THE ZONE	369,00
NBA JAM TE	369,00
NBA LIVE 96	369,00
NEED FOR SPEED	**369,00**
NFL QUATERBACK 96	349,00
NOVASTORM	349,00
OFF WORLD INTERCEPTOR	349,00
PGA TOUR GOLF 96	369,00
PHILOSOMA	349,00
POWER SERVE	349,00
RAIDEN PROJECT	349,00
RAYMAN	369,00
REVOLUTION X	349,00
RIDGE RACER	369,00
RISE 2	349,00
ROAD RASH	369,00
SHELLSHOCK	349,00
SHOCK WAVE ASSAULT	369,00
SPACE HULK 2	369,00
STAR BLADE	349,00
STREET FIGHTER, THE MOVIE	249,00
STRIKER 96	299,00
TEKKEN	399,00
THEME PARK	369,00
THUNDER HAWK 2	**349,00**
TOSHIDEN	349,00
TOTAL ECLIPSE TURBO	349,00
TOTAL NBA96	369,00
TRUE PINBALL	369,00
TWISTED METAL	349,00
VIEW POINT	**369,00**
WAR HAWK	349,00
WING COMMANDER 3	369,00
WIPE OUT	369,00
WORLD CUP GOLF	349,00
WORMS	369,00
WRESTLEMANIA	**349,00**
X COM	369,00
ZERO DIVIDE	369,00

Neo Geo CD

- → NEO GEO CD + FATAL FURY 4 2990 F

3 COUNT BOUT	349,00
AERO FIGHTER 2	299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	349,00
ALPHA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	349,00
BASEBALL STAR 2	349,00
BURNING FIGHT	399,00
FATAL FURY 3	**349,00**
FATAL FURY REAL BOUT	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	349,00
GALAXY FIGHT	349,00
KABUKI FLASH	449,00
KARNOV'S REVENGE	349,00
KING OF FIGHTER 94	349,00
KING OF FIGHTER 95	**449,00**
KING OF MONSTER 2	349,00
MUTATION NATION	349,00
POWER SPIKER 2	349,00
PULSTAR	**449,00**
PUZZLE BOBBLE	349,00
SAMOURAI SHODOWN	199,00
SAMOURAI SHODOWN 2	349,00
SAMOURAI SHODOWN 3	**449,00**
SENGOKU 2	349,00
SONIC WING 3 (AEROFIGHTER 3)	449,00
STREET HOCKEY	349,00
TOP HUNTER	349,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	349,00
VIEW POINT	349,00
WIND JAMMER	349,00
WORLD HEROES PERFECT	349,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux 25 F - consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC
❒ SUPER FAMICOM ❒ GAME BOY ❒ JAGUAR

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleus N° : .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

PLAYER 03/96

BREATH OF FIRE 2

Super Nintendo

À l'heure où Nintendo nous propose un somptueux Secret of Evermore, Capcom entre dans la danse en sortant Breath of Fire 2. Un mythe serait-il en train de naître ? Ce n'est pas impossible. Explications.

BOSS
Comme il se doit, les étapes importantes de votre quête sont ponctuées de confrontations avec des boss.

Cette saga RPG commence en France par le second épisode. Si, en général, cela ne pose pas trop de problème (Secret of Mana était le deuxième volet de la série japonaise), dans ce cas précis, nombre de références au premier épisode risquent de gêner le joueur. En outre, Breath of Fire 2 ressemble étrangement à la saga de Final Fantasy et ce qui n'est pas pour déplaire à l'ensemble de la rédac. La plupart du temps, un ou deux personnages aux aptitudes diverses vous accompagnent. Au début, vous ne savez que faire, si ce n'est accepter de rendre service à ceux qui vous le demandent. Les aider permet de gagner de l'expérience et de progresser dans ce monde gigantesque.

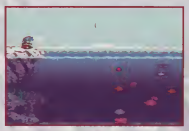
À un stade avancé du jeu, le héros pourra user d'une faculté lui permettant de se transformer en dragon.

LE CULTE DU DRAGON

Vos multiples petites quêtes vont peu à peu vous orienter vers votre objectif principal : lutter contre la nouvelle religion qui s'impose au détriment du culte des dragons. Vos déplacements, tout comme dans Final Fantasy, sont régulièrement entrecoupés de rencontres avec des monstres. Les phases de combat, à

SURVIE

Breath of Fire 2 permet de tester vos aptitudes à la chasse et à la pêche. Ces phases de jeu ne sont pas essentielles, mais permettent de se détendre. Original.



L'interface est très proche du système de combat et de gestion de l'équipement caractérisant la saga de Final Fantasy.

une échelle rapprochée (où vous faites face à vos adversaires), sont gérées à l'aide d'une série de commandes : attaque, magie, objets etc. Au fur et à mesure que s'éclaircit le scénario, vous êtes amené à bâtir votre propre ville. Parmi les habitants, une sorcière est capable d'opérer une fusion entre deux personnages afin d'en créer un nouveau, plus puissant, comme un dragon, par exemple. Bref, s'il faut quelques heures pour entrer dans le trip, le charme de ce jeu truffé de bonnes idées opère.

Wolfen

SUR LE TERRAIN

Le système de combat de Breath of Fire 2 ressemble à s'y méprendre à celui de Final Fantasy. Les rencontres aléatoires sont fréquentes, voire parfois trop nombreuses.

L'avis de Wonder

« Enfin ! Un vrai RPG arrive finalement en France sur Super Nintendo, ce qui fait deux jeux de ce type avec le Mystic Quest de Square. Sachant que le premier épisode de Breath of Fire (version américaine) m'avait retenu deux mois durant, vous aurez une idée de sa durée de vie. Le second volet dispose de graphismes de toute beauté, de nombreuses idées (construction de la ville, fusion des personnages et transformations du héros en dragon), le tout allié à un scénario qui ne se dévoile qu'aux trois quarts de l'aventure. Ces qualités expliquent ma passion pour cette série. Pour finir, une légère déception : il est dommage que le premier épisode ne soit pas disponible en importation officielle, car on trouve moult références à Breath of Fire premier du nom, ce qui risque de désorienter les nouveaux venus. Mais ne boudons pas notre plaisir et espérons que BOF 2 sera suivi autres RPG. »

GRAPHISME 89%
La vue générale est moyenne, mais les séquences de combats très bien réalisées.

ANIMATION 83%
Plutôt moyenne, l'animation n'est pas une composante importante du jeu.

SON 86%
Les musiques, agréables, ne créent cependant pas d'ambiance particulière.

JOUABILITÉ 91%
Une interface proche de celle de Final Fantasy, d'une prise en main facile.

Super Nintendo
BREATH OF FIRE 2

éditeur: CAPCOM
textes: FRANÇAIS
genre: RPG
joueur(s): 1
sauvegarde: OUI
continue: OUI
difficulté: BON CHALLENGE
durée de vie: CONSIDÉRABLE
prix: A B C D E F

96%

PLAYER FUN 91%

En résumé

Si la réalisation technique est juste correcte, l'intérêt et la durée de vie sont exceptionnels. Un titre vraiment indispensable.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

VIRTUAL GOLF

Ce mois de mars est marqué par une arrivée massive de simus de golf. C'est à Virtual Golf qu'échoient l'honneur et l'avantage d'ouvrir la danse. Tous à vos clubs !

Difficile de sortir une simulation de golf après le superbe Peeble Beach. Pourtant, Core Design s'en tire plus qu'honorablement en avant son soft sur une facilité de prise en main exceptionnelle. En effet, l'aspect simulation se limite au choix de la direction, une pastille vous indiquant quelle force imprimer à votre coup. Le reste n'est qu'une question de timing. Fort heureusement, cette assistance sur le dosage de la puissance disparaît dès que vous remportez votre premier tournoi. Comme il se doit, les parcours ont été réalisés en 3D et les sprites qui constituent le décor sont assez réussis. Aux quatre parcours proposés, s'ajoute un mode Miroir montant ce nombre à huit ! On déplorera toutefois l'absence de grille mettant en valeur le relief des greens. Seules les effets d'ombre permettent de distinguer les irrégularités du terrain et d'anticiper ainsi la trajectoire d'un coup. Cela dit, avec un peu de pratique, on s'y habitue rapidement. Les commentaires en français ont malheureusement fait l'objet d'une traduction littérale et leur manque d'entrain est déprimant.
Bref, ce soft s'adresse davantage aux débutants qu'aux aficionados, qui auront vite fait de s'ennuyer.

Wolfen

Tant que vous n'aurez pas gagné un tournoi, une pastille marquera le point du tir idéal sur l'arc de cercle de puissance.

Saturn
VIRTUAL GOLF

éditeur	CORE DESIGN
textes	FRANÇAIS
genre	GOLF
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	EXPONENTIELLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

88%

PLAYER FUN 80%

en résumé

Virtual Golf n'a rien d'une simu révolutionnaire, mais elle bénéficie d'une interface simple et efficace qui la met à la portée des néophytes.

GRAPHISME 85%
Si l'on excepte les sprites du public, le résultat est concluant.

ANIMATION 85%
Rien d'exceptionnel, mais elle reste très honnête.

SON 45%
Les effets spéciaux sont trop rares et les commentaires soporifiques.

JOUABILITÉ 92%
Très peu de paramètres et une interface instinctive.

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

ACTUA GOLF

PlayStation

PlayStation
ACTUA GOLF

C'est au tour de la PlayStation de dévoiler sa simulation de golf. Voyons donc de quels atouts dispose Actua Golf pour contrer la simplicité de prise en main de la simulation concurrente.

Si on le considère visuellement, Actua Golf s'avère sans conteste plus convaincant que Virtual Golf. Jusqu'à présent, l'expérience a démontré que la qualité d'un jeu de golf ne se juge pas sur ses graphismes, mais il semble qu'Actua Golf constitue l'exception. En effet, outre de somptueux graphismes en 3D et des décors d'une richesse botanique incontestable, Actua Golf s'avère presque aussi simple d'accès que la simulation rivale. Je dis bien « presque » car, curieusement, alors que les interfaces des deux jeux sont comparables, les premiers résultats concluants sont plus longs à venir sur Actua Golf. Le golfeur fait l'objet d'une réalisation en 3D polygonale et, pour une fois, une simulation sportive intégrant cette technique tient la route. Il faut cependant reconnaître qu'un golfeur esseulé, c'est quand même plus simple à animer que vingt-deux joueurs et trois arbitres, si vous voyez ce que je veux dire... Enfin, la qualité sonore achève de faire définitivement pencher la balance en faveur d'Actua Golf, même si ce dernier ne propose que deux parcours. Toutefois il ne serait pas impossible que, dans le futur, Funsoft commercialise des extensions de parcours sur CD, ce qui ferait de Actua Golf un must du genre.

Wolfen

Parmi la dizaine de vues disponibles, l'une splitte d'écran en trois fenêtres.

éditeur: FUNSOFT
textes: ANGLAIS
genre: GOLF
joueur(s): 1 A 4
sauvegarde: OUI
continue: NON
difficulté: HONNETE
durée de vie: MOYENNE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 90%

en résumé

Prise en main instinctive, somptueux décors, bande-son de qualité... Que demander de plus ? Actua Golf place la barre très haut.

GRAPHISME 96%
Les parcours et les décors sont vraiment somptueux.

ANIMATION 95%
Même lorsque l'écran est splitté en trois, l'animation reste fluide.

SON 90%
L'ambiance créée par les murmures du public contribue à mettre la pression.

JOUABILITE 87%
Les premiers résultats sont longs à venir malgré une interface simple.

100 95 91% 85 80 75 70 65 60 55 50

PGA TOUR 96

Le volet 96 de PGA envahi les 8 et 16 bits. Le problème, c'est qu'à force de remises à jour perpétuelles, sans changement fondamental, cette série commence à lasser.

Aujourd'hui, on finit par ne même plus se rappeler combien de PGA différents ont été développés sur console. Une seule chose est sûre, c'est que ça commence à bien faire ! Plus le temps passe, moins les nouveaux PGA me séduisent et, pourtant, tous les dieux du Walhalla savent combien j'aime le golf. Entre ses deux versions, la Game Gear est celle qui offre le meilleur rapport qualité/intérêt. Les graphismes des trois parcours sont très proches de la version 16 bits. C'est dire ! Au niveau de la jouabilité, PGA Tour 96 ne marque pas de points. On passe plus de temps à regarder les chargements d'écran qu'à taper dans la balle. En somme, il s'agit tout au plus d'une bonne simulation de golf sur 8 bits.

Wolfen

QUID DE LA VERSION SUPER NINTENDO ?

Malgré ses huit parcours, cette version est assez décevante.
Graphisme : 70%
On a déjà vu mieux.
Animation : 70%
Un peu trop lente
Son : 45%
Beaucoup de laisser-aller.
Jouabilité : 65%
On a le temps de faire un tour entre deux chargements.

Voici une image de la version Game Gear. Les graphismes sont presque plus réussis que sur 16 bits.

Game Gear
PGA TOUR 96

éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	ANGLAIS
genre	GOLF
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	ASSEZ FAIBLE
prix	A B C D E F

85%

PLAYER FUN 75%

En résumé

PGA prend un sacré coup de vieux ! Il serait temps de mettre un terme à la série, ou alors de repenser totalement les volets futurs.

GRAPHISME 85%
La portable de Sega fait aussi bien que la 16 bits de Nintendo!

ANIMATION 80%
C'est honnête. Peut-être un chouïa trop lent.

SON 50%
On ne peut pas dire que ce soit le point fort de la série PGA.

JOUABILITÉ 65%
Les temps de chargements d'écran restent raisonnables pour une Game Gear.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

MEGAMAN IV

Game Boy

MEGAMAN IV

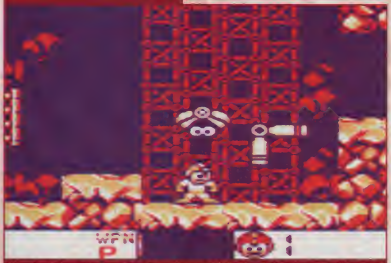
Les Megaman se suivent et se ressemblent. Ce quatrième volet est toujours construit sur le même principe. Pas novateur pour un sou mais toujours aussi agréable à jouer.

Une fois de plus, le Dr Willy fait des siennes et sème la terreur dans le monde de Megaman qui, décidément, ne peut pas faire une sieste tranquillos. Toujours aidé du gentil professeur, il va devoir faire le ménage chez les robots. Bref, l'histoire n'a pas changé, ce qui n'étonnera personne.

L'ÉTERNEL RECOMMENCEMENT !

Megaman IV s'attirera sûrement de nombreux détracteurs. Car le principe du jeu reste identique depuis la Nes : on récupère l'arme du boss une fois qu'il est détruit. La seule nouveauté est l'apparition d'un compagnon, une sorte de cochon volant. Au niveau technique, pas de surprise non plus : le jeu conserve ses éternels ralentissements. Pourtant, je ne saurais expliquer pourquoi, je craque toujours ! Car il faut s'accrocher pour en voir le bout, et ce plus que jamais puisque les niveaux ont été légèrement allongés. En plus, le format Game Boy lui sied tout à fait et je préfère de loin y jouer sur la portable qu'avec le Super Game Boy, qui est d'ailleurs sous-exploité (pas de graphismes de fond, ni de couleurs « spécial Super Game Boy »). Bref, Megaman est un soft dont je ne suis pas près de me lasser, ce malgré ses quelques défauts.

Leflou



Une fois les quatre premiers boss décimés, il faudra en affronter quatre autres nettement plus costauds !

éditeur	CAPCOM
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	A B C D E F

87%

PLAYER FUN 87%

En résumé

Ce volet est semblable aux précédents, avec ses huit boss et ses passages délicats. Une valeur sûre. À réserver aux inconditionnels.

GRAPHISME 80%
Inégal dans les décors mais les ennemis ont tous des « gueules » impressionnantes !

ANIMATION 75%
L'ensemble est correct même si des ralentissements surviennent de temps à autre.

SON 85%
Pas transcendant mais sympathique. Les bruitages sont bons, les mélodies habituelles.

JOUABILITÉ 90%
Les ralentissements peuvent se révéler gênants à certains moments.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

HEBEREKE

Les amateurs de jeux de réflexion armés d'une console 32 bits vont pouvoir batailler allègrement : Hebereke s'inspire du célèbre Dr Mario. Happy, happy !

Jusqu'à présent, les jeux de réflexion étaient une denrée rare sur 32 bits (hors import) ! Ludi répare cet oubli en sortant Hebereke. Le principe, d'une simplicité enfantine, reste le même que dans Dr Mario : vous devez détruire des créatures (ou virus) de diverses couleurs. Pour cela, des pièces composées de deux couleurs tombent du haut de l'écran. Dès que vous formez une ligne avec quatre parties (ou plus) de la même couleur, celle-ci disparaît. Les lignes peuvent être horizontales ou verticales. L'unique différence avec Dr Mario se trouve dans les déplacements des créatures : il faut poser une pièce dessus pour les immobiliser — ce qui signifie que si elles bougent au dernier moment, votre pièce tombe n'importe où !

HÉ, BÉ !
ÇA MOOVE !

Le jeu à deux est bien sûr présent, et constitue l'un des points forts du soft. Pour embrouiller votre adversaire, vous pouvez effectuer des combinaisons en détruisant plusieurs lignes d'un coup ; cela aura pour effet d'envoyer des pièces dans le tableau adverse. Bref, Hebereke est un jeu au principe connu, mais il reste évidemment très fun sur 32 bits.

Chon

En faisant disparaître plusieurs lignes d'un coup, vous expédiez un boulet chez l'adversaire, ce qui n'est pas sans retombées !

éditeur	LUDI
textes	ANGLAIS
genre	DR MARIO
joueur(s)	1 OU 2 (SIMULT)
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	FACILE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

82%

En résumé

Ludi propose sur 32 bits un jeu fortement inspiré de Dr Mario. Le résultat comblera sans aucun doute les amateurs de jeux de réflexion.

GRAPHISME 83%
Nul besoin de 3D mappée dans ce type de jeu. La 2D suffit amplement.

ANIMATION 90%
Elle est bien assez fluide pour rendre le jeu très jouable.

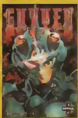
SON 82%
Rien d'extraordinaire. La musique et les bruitages sont simplement de bonne qualité.

JOUABILITÉ 95%
Nickel ! La possibilité de bouger les pièces dès qu'elles sont tombées est très utile.

K7 VIDEO

MC diffusion

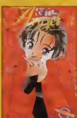
MANGA



Toutes les nouveautés

Nombreuses références PAL/SECAM

K7 VIDEO			K7 VIDEO	
IRIA 1 à 3	139 f		Ken le Survivant (le film)	129 f
BAOH	139 f		Macross Roboteck	129 f
LODOSS 5 à 6	139 f	P	You're under arrest Vol	139 f
PATLABOR	139 f	R	Black Jack	139 f
Street Fighter II	139 f	O	Vampire Hunter D	[illegible]
MOLDIVER 1 à 2	139 f	M	Ranma [illegible]	39 f
Ran La Legende Verte	139 f	O	Kojiro	169 f
Megalopolis 1 à 4	99 f	S	Cobra 5	165 f
GOLGO 13	139 f		Cobra 6	165 f
DEUS	109 f		Chasseurs de primes The hard	139 f
Bubblegum Crisis 1 &2	129 f		Ran la legende verte 2	139 f
ROUJIN Z	135 f		Kishin Heidan [illegible]	139 f
APPLESEED	139 f		Yugen Kaisha vol [illegible]	99 f
THE COCKPIT	165 f		Patlabor 2	169 f
PLASTIC LITTLE	139 f		RG Veda	159 f
La Legende de Lemnear	139 f		USH[illegible] & TORA [illegible] à 3	[illegible]
MAPS 1 a 2	139 f		AH [illegible] à 3	[illegible]
BORGMAN 2058	139 f		COBRA [illegible]	[illegible]
Chasseurs de Vampires	165 f		[illegible] attaque zoenoïde 1	[illegible]
Tenchi Muyo 1 a 2	139 f		GUY[illegible]R la genese	159 f



K7 INT-18 ANS

Nombreuses références PAL/SECAM

Copie carte d'identité obligatoire

SHIN ANGEL [illegible]	139 f	DRAGON PINK 3	119 f
SHIN ANGEL [illegible] 3	119 f	TWIN DOLLS	139 f
SHIN ANGEL 4	119 f	[illegible] SORCIERE [illegible]	119 f
Anges des T[illegible] 1 à [illegible]	139 f	[illegible]MITAGE 3	119 f
UROTSOKU[illegible]	139 f	[illegible]session [illegible]e	159 f
MLLE METE[illegible] à [illegible]	139 f	[illegible]ntasme [illegible]	159 f
Ogenki clinic [illegible]	159 f	E[illegible]ve et [illegible]	159 f
DRAGON PIN[illegible] a 2	[illegible]9 f	L[illegible] P[illegible]	159 f

CADEAUX
1 sachet de HERO Collection et le catalogue de tous nos produits pour ta 1re commande*.

*Offre valable jusqu'au 30/04/96

JEUX

PSX

KRAZY IVAN :	369 f
TWISTED METAL :	369 f
FIFA 96	369 f
WIPE OUT :	369 f
TEKKEN :	369 f
DOOM :	349 f
ASSAULT - RIGGS :	369 f
DESTRUCTION 2 :	369 f
EXTREME GAMES :	369 f

SATURN

SEGA RALLY .	399 f
FIFA 96 .	399 f
VIRTUA FIGHTER 2 :	399 f

NEW

MAGICS

MagicUS Terres Natales (booster)	13 f
MagicUS Homeland (booster)	13 f
MagicUS Ice Age (booster)	18 f
MagicUS Ice Age (Starter)	55 f
Magic Assemblee 4me Ed (booster)	20 f
Magic Assemblée 4me Ed (starter)	80 f
Intervention divine (Starter)	70 f
Intervention divine (Booster)	20 f
Intervention divine (Extention) .	15 f

Un chèque de 30 f à déduire sur ta prochaine commande*

DRAGON BALL Z

Trading collection le sachet	35 f	Laser Card's pour 1 :	7 f
Trading collection 10 sachets :	320 f	Laser Card's pour 10 :	60 f
Hero collection n°4 le sachet	27 f	Classeur 80 cartes	30 f
Hero collection n°4 10 sachets :	245 f	Classeur de luxe	149 f
Cardass n°25 par 1 :	5 f	Kit de luxe	129 f
Cardass n°25 par 10 :	48 f	Hard Case :	40 f
Power level 15 par 1	5 f	Poster (N' modèles) l'un :	25 f
Power level 15 par 10	45 f	Poster (N' modeles) par 10 :	220 f
Crédit card ou rami par 1 .	7 f	Pogs (Officiel Japon) p6 .	12 f
Crédit card ou rami par 10 :	60 f	Pogs (60 + 3 Planete) :	110 f
Figurine 5 cm l'une	20 f	K7 DBZ du [illegible] à [illegible] (l'unité) :	119 f
Figurines 5 cm les 10 :	150 f	Les 4 K7 DBZ	399 f
PP Card 28, 1 pochette :	3 f	K7 DB du 1 à 3 (l'unité)	139 f
PP Card 28, par 35 pochettes :	70 f	Art Book n°3	139 f

ART BOOK DBZ COLLECTOR

VOL 1 COMPLETE ILLUSTRATIONS	180 f	VOL 5 · TV ANIMATION PART 2	180 f
VOL 2 STORY GUIDE	150 f	VOL 8 · MOVIES & TV SPÉCIALS	180 f
VOL 3 . TV ANIMATION PART 1	180 f	VOL 7 : DRAGON BALL	180 f
VOL 4 WORLD GUIDE	150 f		

ANIMÉ COMICS DBZ de 1 à 15 69 f /vol — MANGAS DBZ N&B de 1 à 42 39 f /vol

EROTIQUES INT-18 ANS

COPIE CARTE D'IDENTITE OBLIGATOIRE

MANGAS		ART BOOKS	
ANGEL 1 à 7	58 f / vol	SIGNIFIANT	250 f
Angel Français 1 à 3	45 f / vol	U-JIN LAND	95 f
FROG MEN 1 à 3	50 f / vol	TABOO	150 f
JULIET 1 a 4	50 f / vol	MINK	200 f
KONAÏ SHASEI 1 a 5	58 f / vol	DO KYU SEI 1 à 2	200 f
MISTYGIRL 1 à 2	80 f / vol	Artworks Of Fairytale	198 f
OGENKICLINIC 1 à 9	53 f / vol	CAN CAN BUNNY	120 f
Q & I 1 a 5	58 f / vol	Dragon Knight 4	200 f
VISIONARY 1 à 10	58 f / vol	LYCÉENNE (U JIN)	280 f
YUO	80 f / vol	Viper	150 f

ANIMÉ COMICS

Dr SLUMP 1 à 9	69 f / vol	Blue Seed 1 à 4	78 f / vol
Ranma 1/2 (Movies 3)	80 f / vol	Final fantasy oav 1 à 2	100 f / vol
Saint Seya 1 à 4	69 f / vol	Hotaru no Haka (movie)	88 f
Slam Dunk 1 à 4 (movies)	69 f / vol	Ten Chi Muyo oav serie 1 à 3	120 f / vol
Street Fighter II (movies)	98 f / vol	Ten C.. Tv ser film comic 1 à 3	98 f / vol
St Fighter II Vict oav ser1 a 2	75 f / vol	The ghost in the shell	130 f
Yuyu Hakusho (JR) 1 a 2	69 f / vol	Albator 1 a 4	78 f
Yuyu Hakusho (1 movie) 1	69 f	Ninku (movie)	69 f
Yuyu Hakusho (2 movie) 1 à 2	69 f / vol	Ponpoko	86 f
3x3 eyes (oav serie) 1 à 4	79 f / vol	Yadamon 1 à 5	68 f / vol
B. S Sailormoon Tv ser 1 à 10	60 f / vol	Lady Oscar série Tv 1 à 12	69 f / vol
B.S. Sailormo... R Tv ser 1 à 8	80 f / vol	Cyber Weapon (français)	75 f
Bishojo S. Sailormoon R movie 1	85 f	Chasseur de fantômes Tv 1 à 2	80 f

MANGAS JAPONNAIS

Nombreuses références

KEN LE SURVIVANT 27 vol	39 f / vol
BASTARD 16 vol	39 f / vol
3x3 EYES 18 a 20 .	52 f / vol
CITY HUNTER 35 vol	39 f / vol
SAILORMOON 13 vol	39 f / vol
YUYU HAKUSHO 19 vol	39 f / vol
RASH 2 vol	39 f / vol
ORANGE ROAD 18 vol	39 f / vol
DNA 2 5 vol	39 f / vol
SAINT SEYA 28 vol	39 f / vol
GUNNM 9 vol :	50 f / vol
STREET FIGHTER GAG BATTLE	75 f / vol
DRAGON QUEST 31 vol	39 f / vol
ZETMAN 1 vol	39 f / vol
Cat's Eye 1 a 18	39 f / vol
Cobra 1 à 10	80 f / vol
Crying Freeman 1 à 9	50 f / vol
Dominion 1 à 2	90 f / vol
Ghost in the Shell	100 f
Dragon Pink 1 à 3	80 f / vol
Gon 1 à 3	53 f / vol
H2 1 à 12	39 f / vol
H2 13 et 14	40 f / vol
Legend of lemnear 1 a 3	80 f / vol
Outlanders 1 à 8	39 f / vol
Patlabor 1 a 22	39 f / vol
RG Veda 1 à 9	50 f / vol
Sactuary 1 à 12	50 f / vol
Usho et Tora 1 à 23	39 f / vol
Usho et Tora 24 a 26	40 f / vol

ART - BOOKS

Akira Club	350 f
Phantasien	280 f
Magic Knight Ray Earth	220 f
Alpha	280 f
Tir Na Sorcha	220 f
Macross 7	130 f
Dragon Quest	250 f
Outlanders (book film)	85 f
RG Veda illustrations	320 f
Porco Rosso (Roman album)	120 f
Blue Seed (Roman album)	150 f
Bastard !! Guardress	280 f
Coo	180 f
Eccellente	200 f
Elverz	200 f
I.R.I.A. Zeiram	220 f

MANGAS FRANCAIS

AKIRA	96 f	Ranma 1/2 vol 1 a 6	40 f / vol
APPLESEED	76 f	Sailormoon 1 à 6	40 f / vol
Dragon Ball Z 1 à 16	37 f / vol	Assatte Dance 1	70 f
GON	39 f	TA[illegible]U	85 f
GUNNM 1 à 4	39 f / vol	C[illegible]er Weapon	[illegible]
KIRO	77 f	Les E[illegible]es	89 f
L'autoroute du soleil	85 f	RG V[illegible] a 2	45 [illegible]
Habitant de l'infini	55 f	S[illegible]ng Ha[illegible] action	[illegible]
L'homme qui marche	39 f	[illegible]ber Saga vol	[illegible]
Porco Rosso 1 à 3	62 f	V[illegible]	[illegible]

REVENDEURS ......CONTACTEZ NOTRE SERVICE PROFESSIONNEL :
VIDEO SERVICE DISTRIBUTION
B.P.14 - 47301 VILLENEUVE SUR LOT CEDEX - TEL/FAX 53 70 17 20
Catalogue K7 ; gadjets ; cartes Magics ; Goodies ; Tradings ; Mangas ; Art Books.

Movies Card's Diffusion - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex - **Tél/Fax 53 40 21 93**
Revendeurs : Tél/Fax 53 70 17 20

Offre valable jusqu'au 30/04/96 dans la limite des stocks disponibles. Les photographies ont un caractère illustratif. Document non contractuel.

Bon de Commande

à retourner à : **MC Diffusion** - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex

(C 13-03) DESIGNATION	PRIX
Port (gratuit à partir de 400 frs)	30 f
TOTAL A PAYER :	

Mode de Paiement :
☐ Par Chèque
☐ Mandat
Nom : ....
Prénom : ....
Date de naissance : ....
Tél : ....
Adresse : ....
....
Signature :

REJOINS NOUS SUR MOVIE'S CONNECTION* 36 69 07 74

Code Média : 13

Les Infos, les nouveautés
Des Centaines de Mangas à GAGNER !

*2,23 F TTC la minute.

CYBERIA

Interplay nous propose d'embarquer pour un voyage futuriste. Au programme : images de synthèse et tir à tout va. Mais l'intérêt et l'interactivité sont-ils de la partie ?

Adaptation d'un jeu PC, Cyberia est un jeu de tir sur cible dans la lignée de Starblade Alpha. Concrètement, le joueur est amené, au cours d'une quarantaine de phases, à déplacer le viseur d'un vaisseau dont il n'a aucunement le contrôle. Son but : tirer sur les cibles qu'on lui aura signalées par un rectangle jaune, tout en évitant celles de couleur bleue. Basique, mais dans le genre, Cyberia est un bon produit. La jouabilité s'avère satisfaisante, surtout si l'on utilise la souris Sony. Les phases d'action s'enchaînent avec logique, et une sauvegarde est possible à chacune d'entre elles. Les graphismes précalculés, qui ne sont pas d'une grande finesse, proposent toutefois un style d'images de synthèse convaincant. On notera aussi la réussite de la bande-son et de l'animation — mais il ne s'agit finalement que d'un film en arrière-plan sur lequel apparaissent quelques ennemis.

Bizarrement, la première partie de Cyberia constitue une sorte de jeu d'aventure/action simpliste, franchement lourdingue. Ce mélange de genres n'est pas des plus heureux. Passé ces mauvaises minutes, c'est classique et de qualité, notamment grâce à l'atmosphère particulière qui se dégage du jeu.

Milouse

éditeur
INTERPLAY
textes
ANGLAIS
genre
TIR SUR CIBLE
joueur(s)
1
sauvegarde
MEMORY CARD
continue
INFINI
difficulté
PROGRESSIVE
durée de vie
ASSEZ LONGUE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 78%

79%

En résumé

Cyberia figure dans une catégorie ingrate, mais sa réalisation et sa durée de vie sont des atouts appréciables.

Un film en images de synthèse défile en fond d'écran pendant que les ennemis apparaissent au premier plan.

GRAPHISME 86%
Un peu pixellisé, mais joli et varié d'une phase de jeu à l'autre.

ANIMATION 89%
Sans surprise, puisque que l'on a affaire principalement à de la vidéo.

SON 91%
Il n'y a pas de musique mais des sons d'ambiance qui apportent beaucoup.

JOUABILITÉ 90%
Le viseur répond bien. L'utilisation de la souris Sony est un plus.

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

D

Le jeu d'Acclaim, aux allures de film interactif, poursuit sa conquête des 32 bits. Frissons garantis dans cette aventure, inspirée de l'œuvre de Lovercraft.

Pour un éditeur, le meilleur moyen de toucher un large public est bien entendu de sortir son produit sur les supports en vogue. Après un essai sur 3DO et un détour par la PlayStation, D paraît sur Saturn. L'histoire commence comme sur les autres supports : vous êtes la fille d'un célèbre médecin devenu meurtrier. En apprenant la nouvelle, vous vous rendez à la clinique dans laquelle il exerce.

SYSTÈME D

Vous vous retrouvez alors téléporté dans un vieux manoir. Cette demeure comporte de nombreux mécanismes que vous devrez enclencher pour avancer. Vous aurez également à trouver tout un tas d'objets, sans lesquels il vous sera impossible de progresser. L'ambiance est plutôt noire, et vous tomberez fréquemment sur des restes de cadavres. Les graphismes, sans être horribles, sont hélas un peu en deçà de la version PlayStation. Bref, une version sans surprise qui pose en fait les mêmes problèmes que les versions tournant sur les autres supports, à savoir l'action (rare), la progression trop linéaire, et sa durée de vie. Hormis peut-être les débutants, tous les autres joueurs en viendront rapidement à bout.

Chon

L'histoire étant identique d'une version à l'autre, votre quête commence dans un manoir étrange...

Saturn

D

éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	AVENTURE/REFLEXION
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	COURTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

82%

En résumé

Après la 3DO et la PlayStation, D investit la Saturn ; une version similaire à tous points de vue.

GRAPHISME 82%
Irrégulier et sombre. Dans l'ensemble, l'ambiance lui doit beaucoup.

ANIMATION 85%
L'action n'étant pas une priorité dans ce jeu, sa relative lenteur ne vous gênera pas.

SON 83%
Sans rien d'extraordinaire, la bande-son est de bonne qualité.

JOUABILITÉ 84%
Il faut parfois emprunter des chemins détournés pour inspecter certains endroits.

DARIUS GAIDEN

Saturn

Saturn
DARIUS GAIDEN

Darius Gaiden, présenté le mois dernier en Over the World, sort aujourd'hui en version officielle. Du coup, on le teste à nouveau. Un exercice difficile que de passer après le talentueux Chris...

Après ce chapeau dithyrambique (et, paf, un mot compliqué !), lançons-nous modestement dans le test d'un classique du genre shoot'em up : Darius Gaiden. Les fidèles de Player One ne seront pas étonnés outre mesure d'apprendre que cette version Saturn est à la hauteur de la version arcade.

ATTENTION LES YEUX...

Au niveau des effets spéciaux, les développeurs ont mis la gomme. La pétarade du feu d'artifice de Pouilly-sur-Yvette, les sons et lumières de Jean-Michel Jarre et tout le tralala, c'est de la gnognote à côté ! Avec Darius Gaiden, on en prend vraiment plein les mirettes : ce n'est que profusion de distorsions, zooms et toutes sortes de machins qui font s'exclamer, béat : « Wouah, t'as vu ça, mec ? Délire, ce jeu ! » Bref, c'est du grand spectacle et ce n'est pas moi qui m'en plaindrais. Et Darius est en plus captivant : la difficulté corsée et la multitude de niveaux vous tiendront en haleine pendant de bonnes heures. Cadeau bonux : le mode Deux joueurs, trop souvent oublié dans les autres softs. En clair, Darius Gaiden sur Saturn devrait satisfaire aussi bien les inconditionnels de shoot them up que les novices.

El Didou,
toujours dernier au scrabble.

éditeur	TAITO
textes	ANGLAIS
genre	TIR
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	HONNÊTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 90%

en résumé

Ah, le mode Deux joueurs, les explosions de couleurs, le parcours aléatoire ! Plus de doute, Darius Gaiden est un bon jeu.

« Je suis un beatnik intersidéral. » C'est cool, mon frère, ton jeu, il me fait halluciner grave de grave... Waouh, le délire !

GRAPHISME 89%
Le jeu est riche en effets spéciaux, mais les décors sont parfois un peu vides.

ANIMATION 89%
Si je vous dis « fluide », vous me dites quoi ? Ben, moi aussi... C'est dingue !

SON 95%
La musique et les bruitages sont extraordinaires. Un véritable régal.

JOUABILITÉ 96%
Rien de plus simple que de piloter et blaster à tout va. Une jouabilité sans faille.

GALAXY FIGHT

Saturn

Saturn GALAXY FIGHT

Les possesseurs de Neo Geo s'en souviennent encore... Pour les autres, la sortie de Galaxy Fight marque l'occasion rêvée de découvrir un bon jeu de baston en 2D.

La Neo Geo a vu défiler pas mal de jeux de baston. Parmi ceux-ci, les possesseurs de la bécane se souviennent certainement de Galaxy Fight. Ce jeu, conçu en 2D, propose des affrontements entre huit personnages, chacun d'eux habitant une planète différente. Il s'agit donc d'un tournoi interplanétaire dans lequel se rencontrent humains, robots, immortels et autres espèces proliférant dans l'univers vidéoludique.

BLOCAGE IMPOSSIBLE

Les combattants disposent chacun d'un nombre important de coups spéciaux. Mais, dans cette nouvelle version, il ne sera plus possible de bloquer l'adversaire dans un coin, car le scrolling est devenu permanent. Heureuse innovation, les petits joueurs n'auront pas besoin d'investir dans un paddle programmable ! En effet, le menu de configuration permet désormais d'enregistrer n'importe quelle manip, aussi complexe soit-elle, sur un seul bouton. Et même si le concept des jeux de baston en 2D a pris un sérieux coup de vieux dernièrement, Galaxy Fight n'en demeure pas moins agréable. La nostalgie sera également un facteur de choix important aux yeux des connaisseurs.

Chon

éditeur	SUNSOFT
textes	ANGLAIS
genre	BASTON
joueur(s)	1 OU 2 SIMULT.
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	CONSEQUENTE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

85%

PLAYER FUN 86%

en résumé

Les jeux de baston 2D se font rares sur 32 bits. Galaxy Fight perpétue le genre et c'est tant mieux car il est très fun à jouer.

Vous pouvez jouer avec les boss ! Et le cheat se trouve quelques pages plus loin, dans les Trucs en Vrac !

GRAPHISME 86%

De la 2D archi-classique. C'est tout de même bien réalisé dans l'ensemble.

ANIMATION 85%

De qualité. Même le zoom en combat rapproché ne ralentit pas l'action.

SON 80%

Pas de bruitages extraordinaires. Les digits vocales auraient pu être plus soignées.

JOUABILITÉ 89%

Pas trop de problèmes : les coups sortent bien... quand les manip sont bien effectuées.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

BATTLE SPORT

Le foot, le rugby, c'est fatiguant. Faut courir, on transpire... quelle angoisse ! Battle Sport, lui, vous propose de jouer à la baballe bien au chaud dans un tank. C'est plus cool, non ? Allez, contact !

A la rédac, tout le monde boude la 3DO. Pourtant on trouve de bons jeux sur cette bécane... oui, je sais, faut bien chercher. Mais avec Battle Sport, pas de « bad trip » : le jeu est bon, voire même excellent. Seul ou à deux (avec un écran splitté), vous plongez dans une arène futuriste. Calé dans le fauteuil de votre tank, l'objectif qui vous est assigné consiste à coller le plus de buts possible dans une cible statique ou mobile selon les parties. Entre le cache-cache et le tir au but, Battle Sport est un soft très prenant qui entraîne le joueur dans un championnat tactique à tendance bourrine. Les matchs sont rapides et souvent exaltants. On récupère la balle, on se planque, on s'avance vers le but, on évite une rafale de laser et, boum, on boulande pour marquer un point ! Pensez aussi à blaster de temps à autre votre adversaire pour lui piquer la balle ou tout simplement pour le faire sortir (pour un moment) de l'arène. Si le jeu est bien entendu plus marrant quand on s'y met à deux, il demeure néanmoins très fun lorsque l'on est seul. C'est donc sans hésitation que je vous conseille Battle Sport. Ce soft saura, croyez-moi, vous captiver de longues heures durant.

El Didou,
cherche encore le goal.

Dans l'arène, servez-vous du radar pour mettre la main sur la balle et prenez garde à votre adversaire.

3DO BATTLE SPORT

éditeur	3DO STUDIO
textes	ANGLAIS
genre	SPORT FUTURISTE
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

89%

PLAYER FUN 89%

En résumé

Battle Sport ne paie pas de mine mais, après quelques parties, il s'avère vraiment fun, joliment réalisé et même exaltant.

GRAPHISME 88%
Une ambiance futuriste très réussie, un poil simpliste mais efficace.

ANIMATION 89%
Tout seul, tout baigne ! A deux, évidemment, c'est un peu moins fluide.

SON 89%
Une bande-son à la hauteur de son support... Bref, une bonne ambiance.

JOUABILITÉ 90%
Il suffit d'une partie pour maîtriser son engin... enfin, une ou deux, quoi !

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

NFL QBC 96

Le foot américain ne séduit pas les joueurs français et la plupart n'ont jamais passé plus de dix minutes devant le Super Bowl... Mais peut-être est-ce à cause des commentaires de George Eddy ?

C'est sans enthousiasme que je me suis collé devant la Saturn pour attaquer ce test. Le jeu commence par une superbe intro, c'est bien. Hop ! on passe aux premiers menus, et là, ça se corse. Je ne parle pas du choix des matchs, mais plutôt des tactiques et options qui foisonnent dans le soft. Difficile, sans notice, d'appréhender cette simulation, voire quasiment impossible si l'on ne connaît pas les subtilités de ce sport. NFL 96 n'est donc guère facile d'accès, et les icônes de tactiques, mal conçues, rebuteront les novices et sembleront trop vagues aux pros. C'est d'autant plus navrant que les graphismes sont superbes et les modes de jeu nombreux (Historique, Championnat...). Les joueurs, le stade et la plupart des écrans intermédiaires sont très soignés. Ajoutons à cela des replays très élaborés (on peut décortiquer chaque action en suivant n'importe quel joueur), différentes vues sélectionnables et la possibilité de jouer à plusieurs. En clair, si vous souhaitez vous initier au foot ricain avec NFL QBC 96, vous risquez de vous arrachez les cheveux. Mais, si vous maîtrisez les règles et les finesses de ce sport viril, tentez donc une petite partie : vous ne le regretterez pas.

El Didou.

Allo, George Eddy ? Au secours !

Les graphismes sont très réussis, mais cela devient parfois un peu brouillon lorsque les joueurs sont trop nombreux à l'écran.

éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	FOOT US
joueur(s)	1 A 12
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	AU SECOURS !
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 70%

80%

En résumé

Si vous n'êtes pas familiarisé avec ce sport, oubliez NFL 96.
En revanche, si le football américain est votre tasse de coca... il faut tenter le coup.

GRAPHISME 89%
Indubitablement beau, très beau. A condition de ne pas trop zoomer, bien sûr...

ANIMATION 89%
Fluide et rapide... Enfin, lorsque l'on arrive à courir mais, ça, c'est une autre histoire !

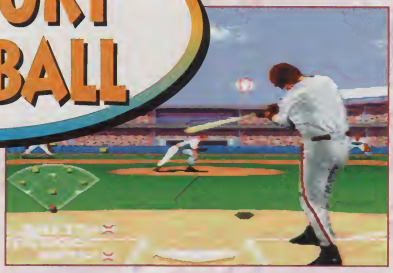
SON 80%
Pas trop mal, mais on s'attendait à une ambiance un brin plus chaude.

JOUABILITÉ 75%
Il est bien difficile de s'y retrouver dans les icônes et options de jeu.

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

BIG HURT BASE-BALL

Super Nintendo



Cela faisait un bon moment que l'on attendait qu'une simu de base-ball soit commercialisée chez nous. Acclaim s'y est collé, et le résultat est digne d'intérêt.

Les jeux parrainés par des sportifs de haut niveau sont très souvent de gros fiascos. Puisqu'il s'offre le nom de Frank Thomas (l'un des meilleurs batteurs actuels), on pouvait redouter le pire. Pourtant, c'est une agréable surprise qui est au rendez-vous.

ACCLAIM : 1
AUTRES EDITEURS : 0

Au premier écran, on est frappé par la taille énorme du sprite du batteur. Cela dit, après la frappe, on passe en vue panoramique et les persos reviennent à une taille plus conventionnelle. Le système de lancer de la balle est bien conçu, même s'il a tendance à casser un peu le rythme. C'est à l'aide de quatre fenêtres s'ouvrant successivement que vous déterminez la hauteur, la force, la direction et les effets du coup à porter. Cette simulation possède à son actif le bénéfice d'un bon gameplay et d'une réalisation honorable. Malheureusement, on ne peut que déplorer le peu de soins apportés aux digits des aboiements du cabot... euh, pardon, de l'arbitre. Évidemment, on n'ira pas jusqu'à affirmer qu'on tient là le jeu du siècle, mais c'est au moins la simulation de base-ball de l'année (normal : il n'y en a qu'une !). Si vous aimez le genre, ne passez pas à coté.

Wolfen

Les phases défensives sont assez simples à gérer sauf en ce qui concerne les plongeons pour un arrêt de volée.

éditeur: ACCLAIM
textes: ANGLAIS
genre: BASE-BALL
joueur(s): 1 OU 2
sauvegarde: OUI
continue: NON
difficulté: MOYENNE
durée de vie: MOYENNE
prix: A B C D E F

84%

PLAYER FUN 90%

En résumé

Acclaim met le base-ball à la portée du public français. Bonne nouvelle pour les amateurs qui découvriront là un soft de bonne facture.

GRAPHISME 90%
Les gros plans impressionnent, mais la vue panoramique beaucoup moins.

ANIMATION 85%
Très honorable, les mouvements des joueurs sont bien décomposés.

SON 40%
Les aboiements du commentateur ne sont vraiment pas convaincants.

JOUABILITÉ 90%
Assez facile d'accès, mais le système de lancer est un peu fastidieux.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

WORMS

Trois mois après la sortie de Worms sur les 32 bits*, la Megadrive inaugure l'arrivée sur 16 bits de ce jeu qui a conquis tous ceux qui l'ont essayé.

* Voir Player One n° 59

Pas facile de définir le genre de Worms. « Lemmingsien » dans ses graphismes, il se situe entre le wargame et le jeu de golf ! Wargame, parce que le jeu met en place de deux à quatre armées de worms (de quatre individus chacune placés aléatoirement !), dont le seul but est d'éradiquer l'adversaire. Le jeu se déroule par tour : un par un, chaque joueur déplace un worm, puis lance une attaque. Pour se faire, chaque équipe (gérée par vos soins ou la console) dispose d'un attirail complet (moins fourni cependant que sur 32 bits) : bazooka, mitraillette, bâton de dynamite, grenade, attaque aérienne, téléportation... À chaque situation correspond une arme idéale. Certaines de ces joyeusetés étant en nombre limité, il faut réfléchir avant de s'en servir ! Quelques-unes doivent être lancées, et c'est là que l'on rejoint le jeu de golf : il faut régler l'angle, puis doser la force en fonction de la vitesse du vent et de la pesanteur. Et comme le terrain accidenté sur lequel se déroulent les opérations n'est pas immense, la moindre erreur peut se retourner contre son auteur : rages et franches rigolades sont alors garantiées. Un conseil : passez outre la réalisation médiocre, et jetez-vous sur ce Worms.

Milouse,
pourfendeur de vers.

Chaque worm possède un capital santé de 100 points. Mais le moindre débris d'explosion peut l'entamer.

éditeur	OCEAN
textes	ANGLAIS
genre	ORIGINAL
joueur(s)	1 À 4
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 97%

en résumé

Alors que la production sur Megadrive s'est considérablement ralentie ces derniers mois, Worms fait figure d'incontournable.

GRAPHISME 60%
OK, le style est particulier, mais les couleurs sont bien laides !

ANIMATION 83%
Les worms ont des mimiques sympa, et le scrolling est fluide.

SON 55%
Les bruits des worms sont mignons, mais il n'y a que ça de bien !

JOUABILITÉ 94%
Une fois la maîtrise des armes acquise, elle est d'une précision parfaite.

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

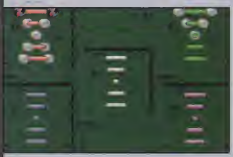
ViteVu

MEGADRIVE
The Ooze

prix 82 %

éditeur	VIRGIN
textes	ANGLAIS
genre	AVENTURE/RECHERCHE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

Un nom bien étrange pour un jeu qui ne l'est pas moins ! L'histoire ? Le docteur Caine, chercheur scientifique, soupçonne la Compagnie d'effectuer des recherches secrètes, afin de mettre au point une maladie susceptible d'anéantir l'humanité. Un soir, il visite donc les locaux. Manque de bol, ses investigations tournent court quand se pointent les pontes de la firme en question. Ils lui font passer un sale quart d'heure, et lui injectent au passage ledit virus. Le pauvre se réveille un peu plus tard, et constate avec stupeur que son corps n'est plus qu'une masse gélatineuse et verdâtre. Un vrai blob !



De son anatomie ne subsistent qu'un poing et son crâne. Une partie de son aventure consistera donc à retrouver ses composants ADN afin de se reconstituer et, bien sûr, de se venger. Vous dirigez cette matière, et rencontrez des monstres prêts à vous exterminer. Pour les buter, vous disposez de votre poing, mais aussi de crachats (plus efficaces), qui sont en fait des parties de votre corps. À utiliser donc avec modération, bien que les ennemis tués laissent une petite flaque verdâtre que vous pourrez utiliser afin de grandir. Les graphismes et les bruitages ne sont pas exceptionnels, mais le concept est original. Notez que la difficulté est très élevée, car vous disposez en tout et pour tout de trois vies. Pas de mot de passe, et encore moins de continue. À bon entendeur...

Chon

3DO
Phoenix 3

prix 35 %

éditeur	STUDIO 3DO
textes	ANGLAIS
genre	IMPRECIS
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Ce jeu de tir propose deux phases d'action. L'essentiel des niveaux est constitué de plates-formes. Le but est de trouver la sortie, malgré la présence d'aliens très coriaces. Flinguez-les ! Puis, prenez votre vaisseau spatial pour nettoyer une autre planète. Mais les aliens veulent vous stopper avant votre arrivée... Avec leurs graphismes digitalisés, les phases de jeu se veulent un mélange d'Alien 3 et de Wing Commander. Mais avec une animation saccadée, des sons sans relief et des combats inintéressants, elles ressemblent plutôt à trois fois rien...

Bubu

SATURN
Hang on GP '95

prix 30 %

éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	COURSE MOTO
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Ce jeu est en passe de devenir la daube de l'année ! L'animation est d'une lenteur ahurissante. Un fait d'autant plus regrettable que les graphismes ne rattrapent en rien le soft. L'impression de vitesse est nulle, et les collisions irréalistes. Ainsi, vous pourrez aborder une courbe lentement et vous vautrer comme un débutant et, a contrario, foncer à toute allure, vous cogner et rester en selle. Votre bécane, quant à elle, fait plutôt un bruit de 103 que de 250 cc. Bref, la première simulation de moto valable n'est pas encore pour aujourd'hui. À éviter à tout prix !

Chon

The Ooze (Megadrive)

LE ZOOM DE VITE VU

Le docteur Caine ne se doutait certainement pas que sa curiosité lui attirerait de tels ennuis.

SATURN — Titan Wars

prix	45 %
éditeur	CRYSTAL DYNAMICS
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT THEM UP
nombre de joueurs	1
sauvegarde	PILE
continue	OUI

Ce shoot them up en 3D est la suite du poussif Total Eclipse Turbo, sur PlayStation. L'action se déroule sur de nouvelles planètes, et le principal avantage de cette suite provient apparemment de l'ajout d'une vue intérieure (bof !). Quant au reste du jeu, il est loin d'être aussi boosté qu'on pourrait le croire. En fait, il est un peu « moins pire ». Certes, les graphismes sont (encore) moins fins et l'animation (toujours) peu fluide. Mais l'action est (un peu) moins confuse, ce qui rend la jouabilité (presque) meilleure. Bref, refaites plutôt une partie de Panzer Dragoon !

Bubu

3DO — Doom

prix	75 %
éditeur	ID SOFTWARE
textes	ANGLAIS
genre	DOOM...
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Cette version de Doom est la pire au regard de ce qu'on attendait de la 3DO ! Si les graphismes sont fins et les musiques de qualité, le reste est très décevant. L'action s'affiche dans une petite fenêtre, et l'animation n'est pas très fluide (ce qui pose un problème de jouabilité...). Et si l'on veut améliorer la fluidité, il faut encore réduire la fenêtre (si.) ! Bref, c'est vraiment parce que Doom est un jeu génial que je vous le recommande quand même, face à tous ses ersatz qui sévissent sur 3DO... seulement si vous ne disposez pas du jeu sur une autre machine.

Bubu

SATURN — Virtual Open Tennis

prix	70 %
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	TENNIS
nombre de joueurs	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Le tennis n'est pas un genre privilégié sur nos consoles. Il existe bien sûr quelques bijoux dans le genre mais ils restent très rares. Citons Pete Sampras sur Megadrive, Super Smash Tennis pour la Super Nintendo mais, dans l'ensemble, ce sport est mal adapté. L'arrivée des consoles 32 bits et de leur capacité à gérer de la 3D polygonale n'a fait qu'ajouter à la confusion. En effet, on se retrouve souvent avec des jeux proposant une multitude de vues dans tous les sens : de dessous, de loin, de la raquette, du filet, du public, à l'envers... Bref, dans le lot, on ne trouve généralement qu'une seule vue vraiment jouable :

la vue de haut ou de loin. Virtual Open Tennis ne déroge pas à la règle et l'on se pose la question de l'utilité des trois dimensions. Certes, les replays sont beaux et les mouvements fluides mais, dans le tas de vues disponibles, une seule peut servir à jouer. Le reste n'est qu'un gadget pour épater votre voisin. Ceci dit, Virtual Open Tennis est de loin le meilleur dans son genre toutes 32 bits confondues. Les options sont nombreuses : exhibition, championnat, entraînement. Le jeu est convivial, puisque quatre joueurs peuvent se connecter (à condition de posséder un quadrupleur de manette, cela s'entend !) et les effets que l'on peut donner à la balle sont variés et réalistes. Mais, malgré cela, le plaisir de jouer reste inférieur à ce lui que procurent des jeux 16 bits. Il s'adresse donc exclusivement aux mordus du genre.

LeHou

Vite Vu

GAME BOY

Mickey Mouse 4

prix	82 %
éditeur	NINTENDO
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME/REFLEXION
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	INFINI

Commençons par planter le décor: Mickey et tous ses amis se promènent dans la forêt, tout près du château de la méchante sorcière. Évidemment, cette sotte kidnappe tout le monde sauf Mickey qui doit retrouver tous ses compagnons. Pour cela, il va visiter chaque centimètre carré de chaque salle du château. Son but : reconstituer les portraits de ses amis afin de les délivrer. Ainsi, il s'est muni d'un bâton magique qui l'aide à retrouver chaque pièce de puzzle cachée dans des rubis. Il trouvera aussi plein d'options comme une pomme pour tuer ses ennemis, une boîte à musique pour les paralyser, des 1 up ou des ennemis. En oui, la vie n'est pas toujours rose ! À chaque monde qu'il traverse, son bâton change de pouvoir magique. Ainsi il pourra transformer l'eau en glace, la glace en escaliers, faire des cubes de glace des projectiles mortels. Vous avez accès à un tableau récapitulatif qui vous indique les objets que vous possédez, le nombre de pièces de puzzle à récupérer et votre niveau de vie. Les graphismes, simples et clairs, sont très bien étudiés pour l'écran à cristaux liquides de la portable. Mais il faut savoir que ce jeu s'adresse plutôt (Pluto/Mickey, humour...) aux plus jeunes d'entre vous car il est facile et l'action est très répétitive. La jouabilité est parfaite, mais il n'y a pas grand mérite, puisque Mickey ne fait que marcher et sauter. Son seul grand défaut est la musique, gonflante.

Mahalia

PLAYSTATION

Actua Soccer

prix	72 %
éditeur	GREMLIN
textes	FRANÇAIS
genre	SIMU DE FOOT
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	NON

Gremlin propose une simulation de foot commentée par Thierry Roland. Le mapping et la 3D polygonale sont de la partie et l'animation, grâce à la motion capture, est réaliste. Cependant, la jouabilité est décevante : les attaquants sont tout le temps hors-jeu et la gestion des passes est approximative. Les commentaires, décalés, annoncent un corner lors d'un engagement ou se risquent à des réflexions grandioses, du style : « Si les joueurs sont aussi bons que la pelouse, ça va être un grand match ». Actua Soccer n'est pas incontournable.

Wolfen

SATURN

Fifa Soccer 96

prix	89 %
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	FOOT D'ARCADE
nombre de joueurs	1 A 6
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Dans le précédent numéro de *Player One*, nous vous présentions la version PlayStation de ce jeu. Comme promis, voici la version Saturn. Pas de véritable changement pour cette nouvelle mouture que nous propose EA Sports : les menus sont strictement identiques : choix de la langue, du mode de jeu (action, simulation...), et tout un tas d'autres options comme la ligue internationale, le championnat national, etc. Par conséquent, si vous voulez tout savoir de ce FIFA, je vous renvoie au test paru dans le numéro 61.

Chon

Pour tout savoir toute l'année sur les nouvelles consoles, les jeux vidéo, les mangas, l'actualité...

Je M'abonne !

et je bénéficie des avantages Player One

1. un numéro gratuit
2. deux heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de Player One (0,37 F/min au lieu de 1,29 F/min)
3. la garantie du tarif pendant un an

6 numéros 192F

6 numéros 154F + 770 Crédits Player

11 numéros + 1 cadeau Dragon Ball au choix 320F

11 numéros + 1 cadeau Dragon Ball au choix 256F + 770 Crédits Player

Je choisis mon cadeau !

Le manga Dragon Ball (Tome 1)

La figurine Dragon Ball

Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à :
Player One, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand. Téléphone : 44 69 26 26. (Si vous habitez Paris-RP, composez le 16.)

(Cochez les cercles blancs)

Oui ! je m'abonne à *Player one* :

1 ○ **6 numéros : 192 F** (ou **154 F + 770 Crédits Player**) Tarifs pour la France métropolitaine
DOM-TOM et étranger : ○ + 49 F (terre/bateau) ou ○ + 96 F (avion)

2 ○ **11 numéros : 320 F** (ou **256 F + 770 Crédits Player**) Tarifs pour la France métropolitaine
DOM-TOM et étranger : ○ + 90 F (terre/bateau) ou ○ + 176 F (avion)

Je choisis mon cadeau : ○ 1 figurine Dragon Ball ou ○ Le manga Dragon Ball (Réception 4 semaines après le magazine)

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

Pseudo : .....
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

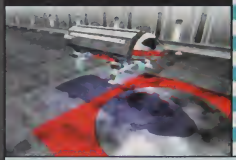
Vite Vu

PLAYSTATION

Defcon 5

prix 50%

éditeur	MILLENIUM
textes	FRANÇAIS
genre	MÉLANGE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON



Dans Defcon 5, vous incarnez un ingénieur du futur, dont le devoir est d'assurer le fonctionnement de la base MRP-6F, poste de défense contre les envahisseurs belliqueux. Comme vous êtes seul et inexpérimenté, vous aurez à comprendre le système informatique, trouver différents objets disséminés dans la base, tout en combattant les vaisseaux aliens grâce aux six tourelles de tir à votre disposition. Les deux phases principales consistent donc soit à faire du tir basique sur des ennemis qui n'ont même pas la décence d'être jolis, soit à déambuler dans les couloirs de la base pour réaliser diverses actions plus barbantes les unes que les autres. C'est en 3D texturée, « à la Kileak », assez pauvre graphiquement, ce qui n'est rien à côté de la jouabilité crispante. Seul point positif : toutes les voix du VOS, l'ordinateur central de la base, sont entièrement en français, et les musiques d'ambiance très réussies. Une rumeur lancée par l'éditeur affirme que Defcon 5 a un intérêt, si l'on creuse bien. On a eu beau cherché, on n'a rien trouvé. On s'y est mis à plusieurs, on s'est ennuyé pendant des heures : rien. D'où une petite question à l'adresse de Psygnosis : pourquoi un joueur devrait-il acheter unsoft environ 400 francs avec l'espoir de pouvoir éventuellement s'amuser s'il insiste (mais faut pas rêver !) alors qu'il y a plein d'autres jeux super et très complets, avec lesquels on prend son pied en moins de cinq minutes?

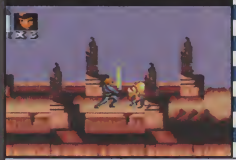
Milouse

GAME GEAR

The Return of the Jedi

prix 80%

éditeur	BLACK PEARL
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME/ACTION
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI



Après les version Snes et Game Boy, voici l'adaptation de The Return of the Jedi (TROTJ, pour les intimes) sur Game Gear. Inspiré du dernier volet de Star Wars, TROTJ est un jeu de plate-forme/action fidèle au film. De la planète Tatooine à l'Étoile noire, vous aurez l'honneur de mener les forces rebelles à la victoire en incarnant les héros du film. TROTJ Game Gear est un bon jeu, qui ressemble beaucoup à la version originelle (celle de la Snes). Toutes les scènes sont là (y compris celles en « 3D ») même si les niveaux ont été simplifiés. Que le fun soit avec vous !

Bubu

SATURN

International Victory Goal

prix 90%

éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	REMAKE
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	NON

Bizarre : Sega sort International Victory Goal ce mois-ci. Encore ? Oui, mais là, c'est pas pareil : les graphismes sont légèrement plus fins. Enfin, ça ne va pas loin... Il s'agit en fait de l'importation du Victory Goal 2 japonais. La première version (au Japon) ne permettait pas de jouer avec des équipes internationales, contrairement à la version européenne. D'où le nom ! De type arcade, ce jeu de foot reste la valeur sûre du genre sur Saturn. Mais l'achat de ce « nouveau » Victory Goal ne s'impose pas si vous possédez déjà la version précédente.

Milouse

International Victory Goal (Saturn)

LE ZOOM DE VITE VU

C'est comme à la télé ! Préparez-vous à maudire l'arbitre et à décapsuler quelques binouzes...

GAME GEAR — VR Troopers

prix	30 %
éditeur	SABAN
textes	ANGLAIS
genre	BASTON
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Pour ceux qui ne connaissent pas, VR Troopers est une série télévisée qui s'inspire des Power Rangers, eux-mêmes bien inspirés de Bioman. C'est dire le niveau ! L'adaptation sur Game Gear (similaire à la version Megadrive) est un jeu de baston en duel. Entre les héros et les méchants, vous pouvez contrôler huit personnages, ce qui est correct sur portable. Là où le bât blesse, c'est que ceux-ci ne disposent que de trois coups spéciaux chacun ! On a donc vite fait le tour du jeu, qui est sans conteste du niveau de la série. Dans un sens, il fallait le faire, non ?

Bubu

GAME GEAR — Fifa Soccer 96

prix	87 %
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	FOOT D'ARCADE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Déjà présent sur la majorité des autres supports, le jeu de foot fétiche d'Electronic Arts investit désormais la portable de Sega. Pas vraiment de grands changements au regard des autres versions, si ce n'est le choix des langues qui a été réduit, et l'absence de sauvegarde (à cause du manque de mémoire disponible). En fait, cette version est une remise à jour en bonne et dûe forme de FIFA Soccer 95, paru également sur Game Gear. Bref, l'esprit FIFA a été conservé, et seul le niveau des équipes a été réajusté.

Chon

GAME GEAR — Madden 96

prix	77 %
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	ANGLAIS
genre	FOOT AMERICAIN
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	OUI

Après FIFA Soccer 96, présenté dans cette page, c'est au tour de Madden 96, le dernier-né des simulations sportives d'EA Sports, d'être adapté sur Game Gear. Cette version n'apporte aucun changement par rapport à la Megadrive (en test le mois dernier). En dépit des apparences, la tactique y tient toujours une place prépondérante. Le problème de cette mouture, c'est sa jouabilité. En effet, l'écran de la Game Gear n'est pas ce qui se fait de mieux, surtout lorsqu'il s'agit de distinguer des persos minuscules, et notamment celui qui possède le ballon.

Chon

GAME BOY — Big Hurt Base-Ball

prix	78 %
éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	BASE-BALL
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON

Le base-ball touche également la portable de Nintendo. Il s'agit d'une adaptation assez fidèle de la version 16 bits puisque, à peu de chose près, on y retrouve les mêmes menus. Toutefois, la réalisation souffre de quelques petits défauts. Le premier est relatif à l'animation, qui souffre par moments d'abominables ralentissements. L'autre point noir concerne la bande sonore, déjà lamentable sur 16 bits. Sur la portable, c'est un vrai désastre. Cela dit, le jeu demeure très jouable, mais ne s'adresse qu'aux mordus du genre.

Wolfen

complétez votre collection !

51 mars 95
Dossiers : Mangas et jeux vidéo, La 3D expliquée
Tests : Fatal Fury Special, NBA Jam TE, La Légende de Thor, Samurai Shodown MD, BC Racers...
OTW : Kayden, Cyber Sled, Kileak the Blood, Space Griffon...
Plans et Astuces : Shining Force II

52 avril 95
Dossier : La saga Fatal Fury
Tests : Mario's Wood, Alien Soldier, Y0 Y0 Hakusho 3DO, Super BC Kid SN...
OTW : Panzer Dragoon, Myst, Chrono Trigger, Front Mission...
Plans et Astuces : Shining Force II

53 mai 95
Dossier : Spécial Courses auto
Tests : Unirally, Theme Park MD, X-Men 2 MD, Gex 3DO...
OTW : Dragon Ball Z, Tekken, Daytona USA...
Plans et Astuces : La légende de Thor

54 juin 95
Dossier : Salon E3 de Los Angeles
Tests : Fatal Fury 3, Mario's Picross, Astérix et Obélix GB, Animaniacs GB...
OTW : Astal, Jumping Flash, Gunner's Heaven, Virtual Hydlide
Plans et Astuces : La légende de Thor

55 juillet/août 95
Dossiers : La fin de DB Z, Judge Dredd, Saturn
Tests : Illusion of Time, Loney Tunes Basketball, Obélix SN, Batman & Robin MD, Slam'n Jam 95...
OTW : Rayman, Gran Chaser, Parodius Saturn, Earthbound...
Plans et Astuces : La légende de Thor

56 septembre 95
Dossiers : Mangas et jeux vidéo, Earthworm Jim 2
Tests : Light Crusader, Prehistonik Man, Donkey Kong Land, Castlevania Vampire Kiss, Batman Forever...
OTW : Are the Lad, Ace Combat, Kiglord Saga, VF Remix, DBZ PlayStation....
Plans et Astuces : Virtua Fighter

57 octobre 95
Dossier : PlayStation.
Tests : Destruction Derby, Wipe Out, Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Discworld, Killer Instinct, Comix Zone MD, Rayman PSX et Saturn, The King of Fighter 95 Neo Geo, Space Hulk, Doom SN, Micro Machines 96...
OTW : Zero Divide, Magic Knights Ray-Earth, Yoshi's Island, Robotrek...
Plans et Astuces : Light Crusader.

58 novembre 95
Dossiers : Mortal Kombat 3, ISS Deluxe, Tekken.
Tests : Jim 2 MD, Myst Saturn, Tintin SN, Extreme Games PSX, Kaiden Project PSX, Fifa 96 MD...
OTW : Secret of Mana 2, WingArms Saturn, Hermie Hopperhead PSX, Dragon Ball Z Super Famicom et GB...
Plans et Astuces : Light Crusader.

59 décembre 95
Dossiers : Doom, Yoshi's Island.
Tests : Cockwork Knight 2, Phantasy Star IV MD, Zoop, Worms PSX Saturn, Viewpoint PSX, FIFA Tour 96, Virtua Cop, Super Bomberman 3...
OTW : Secret of Evermore, Simcity 2000, F1 Live Informations,...
Supplément gratuit : ULTRA 64, les premiers jeux.

60 janvier 96
Dossiers : Virtua Fighter 2, Ultra 64, Saga Rally.
Tests : Firestorm Thunderhawk 2, Mystaria, Samurai Shodown 3, X-Com Enemy Unknown, Galactik Attack, Big Sky Trooper, Urban Strike.
OTW : Ridge Racer Revolution, Toh Shin Den 5, Dragon Ball Z, X-Men, A IV Evolution, Tactics Ogre, X-Japan Virtual Shock 001...
Plans/Astuces : Light Crusader.

61 février 96
Dossiers : Dragon Quest VI, DKC 2.
Tests : X-Men, NBA In The Zone, Total NBA 96, F1 Live Information, Assault Rigs, Ecaid Kash, Sim City 2000...
OTW : Toshinden 2, Kileak The Blood 2, Far East of Eden Zero, Street Fighter Zero, Darius Gaiden, Gunbird...
Plans et Astuces : Virtua Fighter 2.

Hors-série
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo.
Dossiers : Spécial Japon : interviews exclusives de Ken Kutaragi et des principaux créateurs de jeux.
Tests : Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Wipe Out, Rayman, Destruction Derby, Jumping Flash...
La K7 vidéo : extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Bii* - Anciens numéros PO - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand
Tél. : 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne)

❑ **Oui !** Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour le hors-série).
Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition.

												Prix par exemplaire	Qté	Total
2	5	6	7	8	9	10	11					32 F (25 F + 7 F)		
13	14	15	16	17	18	19	22							
25	26	27	28	29	30	31	32					35 F (28 F + 7 F)		
33	34	35	36	37	38	39	40							
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51		37 F (30 F + 7 F)		
52	53	54	55	56	57	58	59	60	61			39 F (32 F + 7 F)		
HS												51 F (35 F + 16 F)		

Attention !
Les numéros 1, 3, 4, 12, 20, 21, 23, 24 sont épuisés.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

En quête d'aventures

Aventure et RPG, les deux univers sont étroitement liés. Pourtant, quelques différences fondamentales existent. Ce dossier fait toute la lumière sur ces genres de plus en plus prisés, sur 16 ou 32 bits.

Myst, précurseur idolâtré par les fans d'aventure, propose un véritable périple dans l'imaginaire. Oserez-vous pousser la porte ?

Dragon Lore. Le parcours d'un chevalier dragon en quête de son royaume.

Dossier réalisé par Wolfen et El Didou

SECRET OF EVERMORE

En un an, Nintendo France n'a commercialisé que deux RPG. Depuis Secret of Mana, et Illusion of Time, les amateurs de RPG n'avaient pas eu grand-chose à se mettre sous la dent. Digne successeur de Secret of Mana, voici Secret of Evermore.

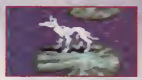
Vous savez quoi ? J'ai entendu dire que Secret of Mana 2 arriverait bientôt chez nous. C'est ce qu'on appelle une information partiellement erronée puisque, en réalité, ce titre semble loin de retenir l'attention de Nintendo France. Secret of Evermore est en fait un épisode hors-série de la saga naissante de Secret of Mana. En effet, il s'agit d'un RPG de Square Soft développé par la filiale américaine et non pas la maison mère japonaise. Cela se ressent d'entrée de jeu, dans la mesure où le scénario est conçu à la façon d'une superproduction hollywoodienne.

AU COMMENCEMENT

Pontoise, 1965. Un adolescent sortant du cinéma commente à son chien (qui n'en a strictement rien à battre) le film qu'il vient de voir. Un chat qui passait par là donne l'occasion au chien de changer de sujet de conversation. Une poursuite effrénée s'engage qui s'achève dans un vieux laboratoire désaffecté. En explorant le site, le cinéphile invétéré et son chien se retrouvent accidentellement téléportés dans un monde onirique baptisé Perpetua. Le principal événement marquant votre arrivée dans cet univers à l'aspect préhistorique

LE OU LES CHIENS

À chaque changement de continent, votre chien subira une transformation. Le simple bâtard du début de l'aventure deviendra chien-loup puis lévrier, en passant par caniche et enfin toaster à roulettes.



Les dialogues ne manquent pas d'humour. En rencontrant ce prophète, parlez-lui sans relâche. Vous allez être surpris.

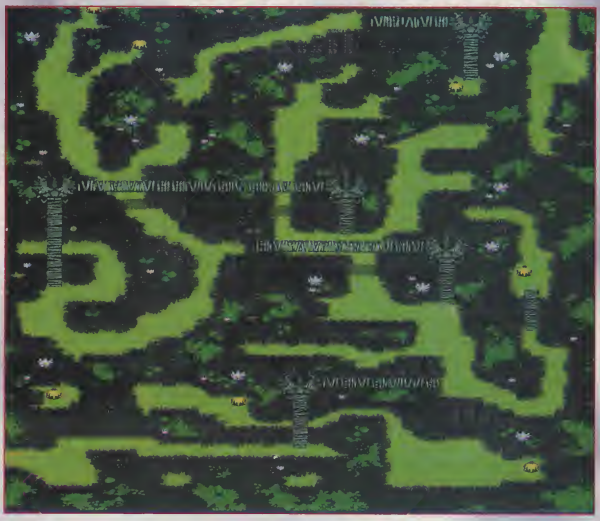
L'ALCHIMIE

Secret of Evermore propose un système de magie largement inspiré de celui de l'antique Ultima IV (Master System). En mélangeant divers ingrédients de base (racines, graisse, eau, etc.), vous obtenez des réactions alchimiques redoutables : boules de feu, guérison, pluie acide...

Deux Players sous le charme

WONDER : « Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître ! C'est en effet la première fois (à ma connaissance) que Square Soft USA , filiale américaine du célèbre éditeur spécialisé dans les RPG, sort un titre de sa confection. Dans la lignée de Secret Of Mana, Secret of Evermore est beau, merveilleux, maniable, superbe, intelligent, émouvant, génial... et, en plus, il innove (sympa, le coup des composants !). Bref, c'est un pur jeu Square ! »

EL DIDOU : « Voici donc le fameux Secret of Evermore qui captive Wolfen depuis plusieurs mois. Mmmouais, pas mal, l'intrigue... Mais, franchement, il serait peut-être temps de faire un scénario un peu plus original. Le coup du petit héros égaré dans un univers inconnu, c'est soûlant à la longue. Mais passons sur ce détail, et plongeons-nous dans le jeu. Derrière cette histoire anodine se cache un superbe RPG, riche, beau et surtout surprenant dans son déroulement. Bref, je me suis plongé tête baissée dans cette cartouche et d'ailleurs, si vous le permettez, j'y retoume de suite. »



LES MARAIS

Votre passage dans les marais a pour objet de trouver du piment, l'un des ingrédients nécessaires à la confection du sort de lévitation. Mais on a vite fait de tourner en rond. L'astuce consiste à repérer les nénuphars proches de la berge et à marcher dessus. La passerelle végétale ainsi formée vous donne accès à une nouvelle zone d'investigation. Arrivé en vue de la hutte du cultivateur de piment, il vous faudra livrer bataille au Maralg, le serpent géant qui hante les lieux. Pour le vaincre, il convient de disposer d'une arme au niveau 2 de maîtrise et, à l'aide du menu Action, de rendre le chien plus agressif envers l'ennemi.

Secret of Evermore repose sur la même interface de menus en anneau que Secret of Mana.

est la transformation de votre bâtard en chien-loup.

Le premier constat qui s'impose est relatif à l'interface du jeu, strictement identique à celle de Secret of Mana. C'est d'ailleurs là que réside le seul point commun entre ces deux titres. Tout ce qui a trait à la gestion de l'équipement, à l'utilisation de la magie, etc. s'effectue à l'aide de menus rotatifs un peu déconcertants au début, mais en fin de compte assez bien conçus. Très vite, on se laisse envoûter par la qualité des décors et plus particulièrement par les musiques qui créent une ambiance sonore exceptionnelle. Après la rencontre des premiers autochtones, vous serez initié aux arts magiques, l'une des composantes essentielles des RPG. En fait, le jeu repose sur le même système alchimique que celui qui caractérisait Ultima IV sur Master System (ça ne nous rajeunit pas !), c'est-à-dire que la création d'un sort implique le mélange de deux ingrédients. Ceux-ci sont en vente chez les herboristes, mais ils peuvent également se dénicher dans la nature, grâce au flair

Comment traverser ce pont ? Il suffit simplement de prendre le contrôle du chien (en appuyant sur Select).

infaillible de votre fidèle compagnon. Le système de combat et plus précisément le niveau de maîtrise des armes est similaire à celui de Secret of Mana. À savoir que le héros peut se spécialiser dans le maniement d'une arme afin d'accroître les dommages qu'il inflige avec elle. Cela dit, au bout d'un moment, votre arme finit par devenir obsolète. Il faut donc en changer de temps à autre. Débutant à l'âge de pierre, votre périple va se poursuivre sur le continent voisin, dont la civilisation, un peu plus avancée, a atteint le stade de l'antiquité. Après de nombreuses aventures, le voile de l'intrigue se lève peu à peu. Le chapitre suivant se déroule dans un monde d'époque médiévale, à partir duquel il vous sera possible de rejoindre la station orbitale survolant Perpetua ! Une épopée qui ne manque pas de rebondissements...

LES DEUX COMMANDEMENTS DE NINTENDO FRANCE

Pour en revenir à des choses plus concrètes, comme l'exige l'article premier de la politique de Nintendo France, tous les textes ont fait l'objet d'une traduction soignée. Bonne nouvelle pour MC Yas qui va arrêter de me tanner pour savoir ce que signifie « Save Game ». Contrairement à Secret of Mana, ce soft n'offre pas la possibilité de jouer à deux. Cela s'explique par la simple et bonne raison que, à plusieurs reprises, vous serez amené à vous séparer de votre chien. Dans ce cas, vous pouvez contrôler alternativement les deux protagonistes en appuyant sur Select, chacun ayant une tâche spécifique à accomplir. L'article second de Nintendo France stipule que tout jeu de rôle commercialisé dans l'Hexagone doit être vendu avec sa solution complète. Ce fut le cas pour Secret of Mana et Illusion of Time. Je cherche encore

Les éloges intarissables de deux players

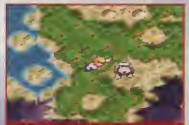
MC YAS : « Superbe. Ce RPG est superbe. Doté d'un scénario béton et d'une ambiance sonore sublime, Secret of Evermore est un soft vraiment exceptionnel. J'ai rarement joué à un jeu aussi prenant et aussi bien fait. Square Soft est décidément passé maître dans l'art du RPG, espérons seulement que d'autres éditeurs en prendrons de la graine.

Digne d'être présent dans votre logithèque, Secret of Evermore vous entraînera dans un univers magique pour de nombreuses heures d'aventure. »

ELWOOD : « Les RPG en français sont trop rares pour passer inaperçus. Avec ses superbes graphismes colorés, son ambiance sonore prenante et son scénario fouillé, Secret of Evermore se classe parmi les meilleurs jeux de rôle de la Super NES !

À conseiller à la fois aux férus du genre, ainsi qu'à ceux qui, comme moi, ont envie de découvrir les RPG ! À goûter sans modération... »

LE SECRET DE LA GRANDE PYRAMIDE


Votre fâcheuse et accidentelle téléportation fait allusion au Cannon Travel, le moyen de locomotion de SOM.

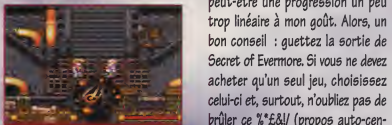
Une fois que vous aurez vaincu ce dragon, il vous sera d'un grand secours pour voyager rapidement entre deux points.

SECRET OF EVERMORE

Au cours de votre périple, vous rencontrerez quatre personnes issues de votre monde d'origine.

Fiez-vous au flair de votre chien. Il vous guide vers les ingrédients alchimiques disséminés dans la nature.

l'intérêt d'imposer de tels guides aux joueurs qui, pour la plupart, ne sauront résister à la tentation de le consulter au premier mauvais pas. Résultat : la durée de vie potentielle de plusieurs dizaines d'heures se trouve considérablement réduite. Comme je l'ai déjà suggéré dans les tests des deux jeux précédemment cités, pourquoi ne pas joindre dans la boîte un bon de commande impliquant une démarche personnelle du joueur pour se procurer la solution au lieu de se la voir imposée. Mais que cela ne vous ôte pas de l'esprit que ce jeu demeure malgré tout un produit d'une qualité exceptionnelle à tous les points de vue, si ce n'est peut-être une progression un peu trop linéaire à mon goût. Alors, un bon conseil : guettez la sortie de Secret of Evermore. Si vous ne devez acheter qu'un seul jeu, choisissez celui-ci et, surtout, n'oubliez pas de brûler ce %*£&!/ (propos auto-censurés) de guide-solution !


Cet inventeur se mettra en quatre pour vous aider à regagner la station orbitale, puis Pontoise.

Wolfen,
NRV un peu quand même.

INCONTOURNABLES

Comme dans tout jeu de rôle qui se respecte, vous rencontrerez des boss à presque tous les coins de rue. Il faut cependant apprendre à distinguer les mini-boss, dont le compte se règle en trois coups de cuiller à pot, et les boss proprement dits qui, eux, nécessitent la mise en place d'une stratégie.

éditeur: SQUARE SOFT
textes: FRANÇAIS
genre: RPG
joueur(s): 1
sauvegarde: OUI
continue: NON
difficulté: MOYENNE
durée de vie: VARIABLE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 96%

En résumé

Le RPG Square Soft de l'année. À ne manquer sous aucun prétexte, sous peine d'attendre longtemps le prochain.

100 — 94% — 90 — 85 — 80 — 75 — 70 — 65 — 60 — 55 — 50

GRAPHISME 95%
Pas de problème, on reconnaît bien la griffe de Square soft.

ANIMATION 91%
Rien à redire : riche, et sans ralentissement ni clignotement de sprites.

SON 99%
Indéniablement l'un des points forts de Secret of Evermore.

JOUABILITE 91%
La même interface que pour Secret of Mana. Irréprochable.

DRAGON LORE

Digne successeur de Myst, Dragon Lore investit les consoles par le biais de la 3DO. Les possesseurs de cette machine sont une fois encore privilégiés, puisqu'ils seront les premiers à découvrir le must du jeu d'aventure à ce jour. Myst vous a fait rêvé? Dragon Lore va vous envoûter...

Une longue séquence d'introduction vous installe dans l'ambiance et vous présente le héros que vous allez incarner. Orphelin de noble naissance, il décide à sa majorité de réclamer son titre de Chevalier Dragon. Il ne pourra être intrônisé qu'avec le consentement de l'Assemblée. Mais l'assassin de son père n'est autre que le grand maître du conseil. À partir du moment où il quitte son tuteur, son comportement et, surtout, ses actes vont influer sur l'estime que lui portent les chevaliers. Bien entendu, chacun d'eux ayant sa propre philosophie (pas forcément compatible avec celle du

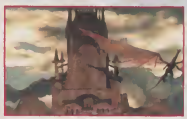
JAMAIS SEUL...
Vous serez amené à rencontrer une quantité phénoménale de personnages qu'il faudra rallier à votre cause. En fonction de vos actes, ceux-ci vous donneront ou non leurs voix lors du vote final de l'Assemblée décidant de votre accession au rang de Chevalier Dragon. De plus, de nombreux monstres croiseront votre chemin offrant ainsi une petite part d'action et de réflexion à l'aventure.

Les avis des rédacteurs assermentés

EL CHEVALIER DIDOU :
« Vous pouvez toujours vous gausser de la 3DO... Dragon Lore est probablement le plus grand soft d'aventure de la 32 bits. L'intro m'a littéralement scotché à mon écran. Mais le jeu ne s'arrête évidemment pas là. Les écrans et les séquences cinématiques sont également de superbe facture, comme dirait Wolfen. Le scénario, bien ficelé, m'a conquis du tout au tout. On retrouve, en découvrant l'univers de Dragon Lore, l'esprit des jeux d'aventure sur PC et c'est cela que j'apprécie le plus. En clair, si vous possèdez une 3DO et que le genre vous branche, je vous conjure de faire tourner Dragon Lore chez vous ! Vous ne risquez pas d'être déçu du voyage... »

LAURENT LE NOBLE :
« Des déplacements passifs, un perso rigide tenant plus du robot que du chevalier, un scénario trop classique, bref, Dragon Lore n'a rien de spectaculaire à proposer. Il reste très loin de l'originalité et de la beauté de Myst. Un jeu commun avec un intérêt limité. »

Les décors surréalistes rappellent étrangement ceux de Myst, le précurseur du renouveau du jeu d'aventure.



100 % IMAGES DE SYNTHÈSE

Constitué de trois CD, Dragon Lore dispose de plus de deux gigas de données (le rêve pour un concepteur de jeux !). Les graphistes se sont largement inspirés du style visuel de Myst qui, s'il fait office de référence, se caractérisait néanmoins par un aspect très statique, compensé par un scénario béton. Mais à sa décharge, rappelons qu'il tenait sur un seul CD. Avec ses trois CD, Dragon Lore peut se permettre d'agrémenter les phases d'action/aventure (en vue subjective) de nombreuses animations précalculées. De plus, les événements donnent lieu à de somptueuses séquences cinématiques. Le tout en plein écran, bien entendu.

voisin !), il ne se fera pas que des amis. Privilégierez-vous la force brute ou la sagesse, la pitié ou le mépris ? À l'instar de la saga Ultima, Dragon Lore vous incite à vous baser sur une morale à laquelle il faudra vous efforcer de rester fidèle.

ATTENTION, CHEF-D'ŒUVRE !

Dès les premières minutes, il ne fait aucun doute que nous avons affaire à un chef-d'œuvre graphique. Mais, contrairement à son illustre prédécesseur Myst, Dragon Lore est doté de plusieurs milliers d'animations et de séquences cinématiques qui mettent encore plus en valeur l'aspect visuel. L'ambiance sonore n'est pas en reste puisque, outre le murmure des ruisseaux, le chant des oiseaux, etc., quelques rares musiques d'excellente facture contribuent à renforcer la magie qui émane du jeu. L'action se déroule en vue subjective. Si les combats sont assez simplistes, l'aspect réflexion est caractéristique du genre des jeux d'aventure. Dragon Lore possède encore de nombreux points forts, mais les énumérer serait trop long. Le mieux, si vous aimez le genre, est de découvrir ce petit bijou par vous-même.

Wolfen

3DO DRAGON LORE

97%

éditeur: MINDSCAPE
textes: FRANÇAIS
genre: AVENTURE
joueur(s): 1
sauvegarde: OUI
continue: NON
difficulté: CORSÉE
durée de vie: EXCELLENTE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 98%

en résumé

Des décors d'excellente qualité avec, en prime, des animations 3D exceptionnelles.

GRAPHISME — 97%

C'est sublime, magique, somptueux et... Que dire de plus ?

ANIMATION — 95%

L'animation 3D est superbe, même si elle est précalculée.

SON — 96%

Les musiques et les sons contribuent à l'ambiance envoûtante.

JOUABILITÉ — 90%

L'interface est assez instinctive, sauf en ce qui concerne la magie.

Il était une fois...

Secret of Mana (SNES).

Le jeu d'aventure-rôle n'est pas né de la dernière pluie. Pourtant, s'il est désormais bien installé sur tous les formats (consoles et micros), il n'en est pas moins au centre d'une vaste polémique entre adeptes de la vieille et de la nouvelle école.

DE L'AVENTURE...

Apparus il y a une quinzaine d'années, à l'époque où la micro en était encore à ses balbutiements, les jeux d'aventure ont su s'imposer comme un genre à part entière.
Les premiers titres de ce style reposaient sur des successions d'écrans dans lesquels le joueur devait intervenir en utilisant les objets en sa possession ou en tapant sur le clavier des ordres simples tels que « open », « look », « talk ».
En ce temps-là, bien sûr, les graphismes étaient très sommaires, comparés à ce qui se fait actuellement sur micro et sur console.
Mais cela n'empêcha pas une poignée d'allumés de se passionner pour ces jeux à l'aspect certes frustre, mais au scénario souvent très étoffé.
Par la suite, la technologie et le style graphique ayant évolués, les jeux d'aventure se sont progressivement enrichis d'animations et même de dialogues.
Sur le fond, cependant, le principe a été conservé : la progression s'opère en résolvant des énigmes et en utilisant des objets ou éléments d'information récupérés en route.

Another World (MD et SNES).

Les sagas de Sierra (King Quest, Police Quest, Space Quest) ont fait les beaux jours de ce genre sur PC.
Et aujourd'hui, avec l'apparition sur console et micro de jeux tels que Myst, Lost Eden ou même Flashback et Another World, le genre a évolué, les images et le son contribuant davantage à rendre l'ambiance.

AU PAYS D'EL CANDIDE

« Pas évident de distinguer les jeux d'aventure et les RPG. Quoi est quoi ? Pour certains, comme moi, Zelda est un jeu d'aventure, pour d'autres, comme Wolfen, c'est un véritable RPG ! « Va comprendre, Charles. » Ma conception du jeu d'aventure ? Cela tient au scénario : un perso évolue librement dans un univers, il collecte des renseignements, des objets, et surtout doit résoudre moult énigmes. Suivant le type de jeu, il peut également être amené à se battre.
Un RPG ajoute une particularité supplémentaire : l'évolution du personnage, en plus de celle des événements. Mais je n'ai pas la même expérience que Wolfen en ce domaine : je suis encore jeune, moi (n'est-ce pas, papy ?). Ma première fois remonte à Zelda sur Nes (peu confortable) puis Zelda II The Adventures of Link et enfin Zelda III A Link to the Past sur Super Nintendo. Tandis que Wolfen, lui, nous sort des vieilleries genre Le Manoir des Vieilles Maudites ou des jeux dont personne n'avait jamais entendu parler, comme Landstalker... Non, là, je déconne ! En clair, l'aventure regroupe des jeux comme Addam's Family Values, Zelda, La légende de Thor. Sous l'étiquette RPG, on trouve, entre autres, Secret of Mana, Shining Force. Qu'est-ce qu'il dit, papy ?

La Légende de Thor (MD).

Myst (3DO, Saturn, et bientôt PlayStation).

Les avis de la rédaction.

BUBU, UN RIEN BOURRIN... ET FIER DE L'ÊTRE :
« Moi, les RPG, ça me gonfle ! Ça ne m'amuse pas du tout, ça me prend la tête. Résoudre des énigmes tordues qui vous bloquent pour un rien, passer son temps à augmenter son "expérience", se battre avec des dés et tout le tralala, non merci ! »
Top 3 :
« J'avoue avoir joué la toute première partie de Zelda III. Mais c'était plus pour découvrir la Super Nintendo que pour découvrir le jeu. »

LEFLOU, EN TOUTE SIMPLICITÉ :
« J'adore tous les styles : du Might & Magic, laid et rébarbatif mais hyper prenant, à Zelda, aussi beau qu'intéressant. Bref, je ne suis pas très regardant, mais il faut que la durée de vie et l'ergonomie soient bonnes.
Hélas, nous sommes assez peu gâtés en France et le choix est très limité. »
Top 3 :
Zelda (tous les volets)
Ultima VI
Ultima IV

MILOUSE :
« Un bon jeu de rôle, c'est d'abord un jeu qui fait oublier que l'on est devant sa console. Mon faible pour Zelda s'explique par la présence de phases de réflexion (les petits puzzles), sa facilité de prise en main, ainsi que sa progressivité : tout au long du jeu, on découvre des objets qui ouvrent de nouvelles perspectives. »
Top 3 :
Zelda III
Secret of Evermore
Zelda sur Game Boy

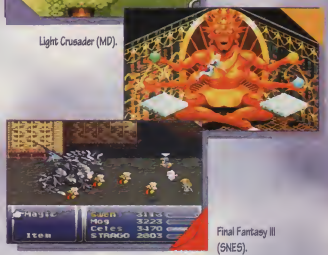
Zelda (NES et SNES).

... AU RPG

L'origine des jeux de rôle est assez surprenante. En effet, leur principe vient d'une forme de psychothérapie. Vers la fin des années 70, certains psychiatres décrivaient un contexte à leur patient en leur demandant de réagir à une situation donnée comme s'ils y étaient vraiment confrontés. Un certain Gary Gigax, qui trouve l'idée excellente, décide d'utiliser ce principe pour créer un jeu d'héroïc-fantasy réunissant plusieurs personnes autour d'une table. Donjons & Dragons et, avec lui, le jeu de rôle, était né. Ces jeux ayant rencontré un vif succès partout dans le monde, il était naturel que des jeux de rôle soient adaptés sur micro. Des séries telles que Ultima et Wizardry ont commencé à fleurir. Mais, sur ordinateur, les joueurs n'ont aucune possibilité de « libre interprétation » de leur personnage, ce qui est assez logique, puisque celui-ci est géré par un programme informatique. Tout au plus un jeu tel que Ultima IV mettait-il en valeur des vertus morales : un acte de malveillance (un vol, par exemple) étant sanctionné par une perte de points d'expérience. Avec l'arrivée des consoles, les éditeurs se sont mis à développer des titres intégrant des notions issues du jeu de rôle, telles que niveau d'expérience, caractéristiques évolutives des personnages, etc. Si les jeux de rôle, tant sur console que sur micro, n'offrent toujours pas la même liberté que le jeu de rôle sur plateau, ils constituent néanmoins un genre particulier, qui ne peut être associé à celui des jeux d'aventure. On conviendra en effet que Zelda, Landstalker, ou encore les sagas de Final Fantasy et Secret of Mana n'ont rien à voir avec Myst ou Lost Eden.

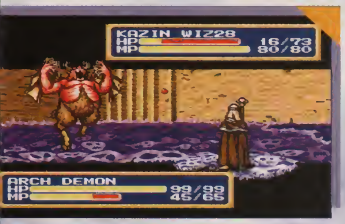
Addams Family (SNES).

Light Crusader (MD).



Final Fantasy III (SNES).

Shining Force II (MD).



Les avis de la rédaction.

WOLFEN :
Top 3 :
Myst
Dragon Lore
Final Fantasy II et III
(Je sais, j'ai triché : ça fait quatre... Et alors ?)

CHRIS :
« Les RPG possèdent l'immense avantage de vous faire vivre passionnement une aventure, et bénéficient, tout du moins pour certains d'entre eux, d'une excellente durée de vie. On commence à jouer avec des petits sprites et, le temps passant, on s'amourache de ces petits êtres attachants. Le sentiment affectif est réel et très motivant. »
Top 3 :
Final Fantasy 3
Earthbound
Phantasy Star IV

EL DIDOU :
Top 3 :
Zelda III
Discworld
Dragon Lore

MC YAS, ALIAS SUPER GLU 3 :
« A priori, je n'aime pas du tout les scénarios linéaires [illegible] les jeux que l'on ter[illegible] une semaine [illegible] cela ne m'empêche pas d'apprécier ce genre-là. Je trouve vraiment dommage que des jeux du calibre de Final Fantasy III ne soient pas traduits dans notre langue. »
Top 3
Secret of Mana
Final Fantasy 3
Zelda 3

Par-delà nos frontieres

Si l'on est archi-méga-giga-fan d'aventure/RPG, mieux vaut parler le japonais et avoir des ronds pour l'import. En effet, certains bijoux ne sortent malheureusement jamais chez nous. Ben pourquoi ?

DENRÉE RARE

C'est bizarre tout de même. En France, nous ne manquons jamais de beat them up grotesques ou d'adaptations ratées de longs métrages. Alors que, pour tout ce qui touche au domaine de l'aventure ou du RPG, on a le temps de finir cinq fois un jeu avant d'avoir quelque chose de neuf à se mettre sous la dent. Le choix d'un joueur français est (hélas) au moins une dizaine de fois plus restreint que celui d'un Japonais. Malgré tout, Nintendo France semble décidé à développer ce créneau. Depuis un an et demi, notre Super Nintendo accueille de plus en plus de softs de qualité comme Secret of Mana, Illusion of Time... Et ces titres ont rencontré un vif succès. Pourquoi alors n'y a-t-il pas davantage de softs du genre en France ? Pour la simple raison que, si ce genre est apprécié depuis longtemps par les fondus de jeux vidéo, il reste relativement méconnu du grand public français. Les seuls titres à être exportés chez nous sont ceux qui ont le mieux marché au Japon. Les autres, aux graphismes plus pauvres et au public plus restreint, n'ont aucune chance de passer nos frontière. Le fan de RPG ne s'arrête pas à la qualité des graphismes alors que le grand public a beaucoup de mal à passer trois heures dans un décor dépouillé avec un petit héros riquiqui. Mais le problème est surtout d'ordre commercial. La traduction d'un soft d'aventure prend beaucoup de temps et coûte, de ce fait, très cher. Les éditeurs japonais hésitent donc à exporter leurs produits, d'autant que le marché européen en ce domaine est de cinq à dix fois inférieur à celui du Japon. « No money... no game ! »

Et pis c'est tout !

Earthbound (SNES)

Chrono Trigger (SNES).

Secret of Evermore (SNES).

EN ANGLAIS DANS LE TEXTE

S'il est vrai que la traduction d'un jeu de rôle coûte cher à l'éditeur, une bonne partie des jeux de rôle et d'aventure japonais sont cependant traduits en anglais. Or, je crois me souvenir que l'anglais est une langue enseignée dès le collège, voire parfois même plus tôt. Les textes n'étant pas en général d'un niveau shakespearien, ils peuvent constituer un bon outil pédagogique. Voici donc un petit récapitulatif des jeux disponibles en import parallèle en version anglophone (les versions japonaises ne présentant à mon sens aucun intérêt à moins que vous ne pratiquiez la langue). Les deux titres qui font un véritable malheur à la rédaction tournent sur Super NES (avec un adaptateur). Il s'agit de Final Fantasy II et III, de Square Soft. Ces deux RPG bénéficient d'une durée de vie qui se chiffre en dizaines d'heures voire jusqu'à la centaine ! Les graphismes hauts en couleurs et l'animation, l'ambiance sonore particulièrement prenante, un scénario bien ficelé et, surtout, une grande liberté de mouvements constituent les principaux atouts de cette saga. Un autre titre d'excellente qualité, toujours chez Square Soft, Chrono Trigger, possède des qualités similaires et tourne également sur la Super Nes. Enfin, décernons une mention spéciale à un soft plus méconnu : Earthbound, développé par Nintendo pour la 16 bits. Ce jeu, assez difficile d'abord par son aspect curieux et ses décors dépouillés, se révèle d'une richesse et d'une durée de vie exceptionnelles. Voilà, avec ces quatre titres de référence (plus ou moins difficiles à se procurer), vous avez de quoi vous occuper un bon moment.

Final fatasy II (SNES).

Mario RPG (SNES).

J'AI VU LE FUTUR !

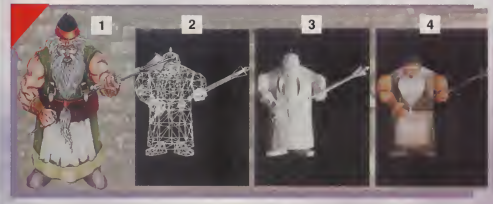
Du côté des 16 bits, les jeux les plus attendus sont sans aucun doute Final Fantasy III et Mario RPG. On croise les doigts pour une sortie prochaine. Mais, bon, on ne se fait pas trop d'illusions pour un Final Fantasy en version française.

Côté 32 bits, cela semble prometteur. Nombre de jeux d'aventure PC sont enfin, convertis sur les consoles nouvelle génération, avec des titres comme Discworld sur Playstation ou encore Dragon Lore sur 3DO, Saturn, Wolfen sinon avec beaucoup d'impatience la légende de Thor sur Saturn, un soft qui devrait satisfaire pleinement les fans du genre, spécial sur Wargame.

En ce qui concerne la Nintendo 64, il faudrait déjà savoir quand une sortie officielle en France ! Pour le moment, il semblerait que Square Soft, l'éditeur culte de Wolfen, ait déjà tout développé mettant sur la Nintendo et reporte ses offres sur PlayStation et PC.

La Légende de Thor (Saturn).

Avec les capacités des nouvelles consoles, l'aspect visuel des RPG va évoluer, comme celui des jeux d'aventure (Lost Eden, Myst, Dragon Lore). Sur ces photos, on voit comment le dessin (1) est d'abord modélisé en 3D fil de fer (2), puis en 3D surfaces pleines (3). L'étape suivante consiste à inclure des textures mappées et/ou, comme ici, un Gourraud shading (4). Il ne reste plus qu'à intégrer le personnage dans un décor, la console se chargeant de gérer sa position (5).



Final Fantasy (PlayStation).

• MEGADRIVE
Landstalker (textes en français)
Soleil (textes en français)
Legend of Thor (textes en français)
Shinning Force II (tendance warcraft, textes en anglais)

• SUPER NINTENDO
Secret of Mana (textes en français)
Zelda III (textes en français)
Secret of Evermore (textes en français)

• SATURN
Myst (textes en français)
Dragon Lore (textes en français)

• 3DO
[illegible]

Les Slayer One sèment la terreur !

Le Flou, Bubu et Milouse déversent leur miel dans une rubrique hautement constructive. Par lâcheté, la rédaction se désolidarise des propos sirupeux de ces affreux gogos.
Ce mois-ci, dans leur collimateur : Sega (qui licencie la moitié de son personnel en France) et les médias qui se complaisent dans la désinformation.

Toujours pas de nouvelles de Miguel, notre 3DO, retenue prisonnière depuis 386 jours par le magasin « J'm'en mets Plein les Fouilles », célèbre imposteur parallèle de la place de Paris.

T'AS ARTE L'TRAIN EN MARCHE ?

« Le terrain de jeu devient un champ de bataille », « L'imagination du joueur est remplacée par un monde programmé », « Les enfants voyagent à travers les données informatiques d'un massacre virtuel »... Ces phrases ont bel et bien été prononcées dans l'émission Metropolis sur Arte.
Le sujet ? Les jeux vidéo et leur violence, bien évidemment ! Jeux vidéo = guerre interactive et, à long terme, on verra des armées de réserve sur Internet, dixit Malcolm Miller manager de Sega Europe (a-t-il été viré lui aussi pour ça ?). Bref, on est en pleine science-fiction, un bien bel exemple de désinformation ! Étonnant de la part d'une chaîne télévisée qui se veut l'apôtre de toutes les cultures.

Ce montage ridicule a été perpétré par l'équipe de Metropolis, pour Arte.

JOYPAD ? DES GUIGNOLS !

Déguisés en souris, infiltrés dans les locaux de Joypad (magazine dédié aux consoles) , nous avons enregistré une conversation étonnante.

Le Jeu des Guignol de l'Info, parodie du Jeu des Stars sur CDI.

Nanar : « Bon, allez, Coco, tu m'fais deux pages sur mon jeu, là (ndSlayer : le Jeu des Guignols de l'Info, dispo uniquement sur Mac et PC). OK, et faut qu'ce soit sévèrement torché ! Que personne ne s'aperçoive que c'est une parodie du CD inintéractif de TF1, hein ? Tu m'fous d'l'émotion pour l'péquenot d'base. Faut qu'le lecteur se sente obligé d'acheter un ordinateur. »

Sarko, stagiaire à Joypad : « Oh oui, Monsieur, c'est une très bonne idée, ça, et puis vous savez je vous ai toujours aimé, alors l'article je vais vous le faire, même deux pages. J'peux pas plus sinon ça se verrait que c'est pas innocent. Et ne vous inquiétez pas, je ne dirai pas que les auteurs n'ont presque rien fait sur ce jeu. Et même, les sketches qui sont sur le CD, jamais personne ne les a vus à la télé ! »

Nanar : « Ouais, c'est bien. Dis ça, même si c'est pas vrai. (Ah, l'cador qu'c'est celui-là, on lui fout un badge de Canal sous l'nez et y s'met à quat' pattes !) Bon allez, salut, et tu m'envoies ton papier avant, que j'vérifie quand même si y a pas trop d'conneries. »

SEGA VIRE SES GARS

Extrait du communiqué de presse qui nous est parvenu le 16 janvier : « Sega Europe décide de restructurer son organisation en France... Un plan social, prévoyant le départ de 46 employés sur les 77 que compte Sega France, a été remis ce jour au Comité d'entreprise... Sega Europe remercie ses directeurs ainsi que l'ensemble des cadres et des employés qui devront quitter l'entreprise...»

La Saturnisme
la Mega-grave
la Game-goi
la Picolte
la 32 bucs

ont la douleur de vous faire part du décès du

MEGA-CD

Il a plu au Sega de rappeler son âme le 2 mars 1996

Riez pour lui !

La cérémonie religieuse sera célébrée au café Segafredo de Boulogne le vendredi 10 mars 1996 à 1 heure de l'apéritif. L'inhumation aura lieu en la casse informatique de Paris

Le pourboire tiendra lieu de condoléances

Si vous découvrez trois Sonic alignés en long, en large ou en travers, vous gagnez le droit de rester. S'il s'agit de trois Mario ou trois PlayStation, vous gagnez le droit de postuler chez Nintendo et Sony. Dans le cas contraire, vous gagnez le droit au chômage total.

ATARI S'EST TARI!

C'est officiel, Atari cesse une partie de ses activités dans le domaine du jeu vidéo (rassurez-vous ils continuent dans la choucroute !). Pourtant, officieusement, ils n'avaient jamais commencé. Certains ont pourtant cru que, avec ses 64 bits, la Jaguar serait une bête de reproduction. Eh bien non, car avoir de gros bits, c'est bien, mais savoir s'en servir, c'est mieux ! Bref, les amateurs de cette espèce en voie d'extinction ne pourront désormais admirer la bête qu'au zoo (et n'oubliez pas de lui jeter des cartouchettes, elle en est friande).

L'EXPRESS A DÉRAILLÉ

Dans son numéro 2322, l'hebdomadaire *L'Express* a cru bon de publier un article sur les mangas. Le journaliste chargé de l'affaire nous en propose une définition : « On pourrait appeler ça une sous-culture ou un mouvement social, au choix ». Charmant... Ayant besoin d'étayer ses propos avec des exemples, il cite plus loin quelques mangas : *Doraemon*, *Sailor Moon*, *Power Rangers ou Ranma*. On est ravis d'apprendre que *Power Rangers* est un manga ! Concernant les lecteurs de ces immondices, une « tribu », sachez que « certains apprennent même le japonais afin de savourer leur vice en VO ».
Comme dans toute enquête foireuse qui se respecte, on nous sert un cas typique de fan de mangas. Celui-là, le journaleux l'a pêché sur Internet : Marc, étudiant de 23 ans, que nous certifions sain de corps et d'esprit, lui a en effet gentiment laissé son numéro de téléphone, puis accordé un entretien. Et voici comment le... euh... rédacteur, interrogatif, l'en remercie dans son article : « Qu'est-ce qui pousse donc cet étudiant attardé et ses semblables à vénérer les petits gnomes japonais ? »
Alors si vous voyez un type à poil sous un imper, un magnéto en bandoulière, prévenez la police : il s'agit peut-être du pervers qui travaille pour *L'Express*...

Soyez heureux les tricheurs ! Ce mois-ci, votre rubrique croule sous les codes et vous offre le meilleur : les cheats des jeux de Noël. Les bidouilleurs sur PlayStation sont doublement servis puisque désormais la notation des codes sur cette machine change. Au lieu de lire carré, triangle, rond, en toutes lettres, vos petits yeux fatigués décrypteront directement les symboles correspondant à la manette (□, △, ○). C'est pas merveilleux ?

Codes Action Replay

Earthworm Jim 2 (SN)

- Vies infinies :
7E040BEx
(A = Kevin, x = A pour 0, B pour 1, C pour 2, D pour 3, E pour 4, F pour 5)
- d'énergie infinie :
7E03B5xx (-> 36)
(Bien !)

Marko's Magic Football (SN)

Énergie : 7E19F8xx (-> 9)
Vies : 7E19F9xx (-> 9)
Crédits : 7E19F4xx (-> 99)
Canettes bleues : 7E19F2xx (-> 99)
(Philippe Cavallin, Beauchamp)

Magic Boy (SN)

Vies : 7E0B6xx
Crédits : 7E0BBAxx (-> 9)
Puissance infinie : 7E0B6Axx

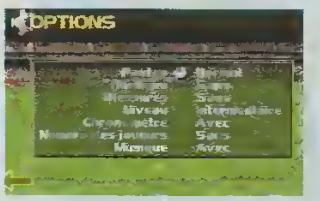
LES CODES DU MOIS

FIFA Soccer 96

PlayStation française

16 codes (Dream Team, super Goal, super défense...)

Magic Sam, Jimmy Bryssens (Avrechy)

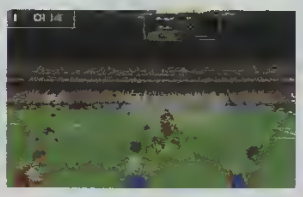


Pour les deux séries de codes, il faut d'abord commencer un match, puis faire pause (un menu apparaît) et aller dans le menu Option. Une fois là, tapez les codes (un son vous indique que le code a marché).

• Première série de codes
Sortez du menu Option, et, au menu principal de la pause, appuyez sur la touche n pour faire apparaître un «menu Cheat» qui permet d'activer les codes.

- Patates dans la lucarne (super power) : △ □ B fois △
- Super attaque (super offense) : **5 fois** □ △ ×
- Super défense : **5 fois** △ × △
- Balle ne sortant plus en touche (invisible walls) : × × × △ □ □ □ △
- Balle folle (crazy ball) : × □ △ × × △ □ ×
- Balle brossée (curve ball) : △ □ × △ × ×
- Jouer les penaltys : □ △ □ × □ △
- Équipe parfaite (dream team) : □ □ △ △ × × □ □
- Équipe nulle (stupid team) : □ △ × □ △ ×
- Super goal : **5 fois** □ **5 fois** △

• Seconde série de codes.
Il faut quitter le match et aller dans le menu Option de la page de présentation, où chaque code effectué s'inscrit. Il ne reste plus qu'à les activer et à recommencer un match. Ces codes changent le look des joueurs.
- Joueurs avec la peau transparente (skins) : □ △ × □ △ △ △ △
- Joueurs en sorte de salopette verte (bikini) : □ △ × □ △ △ △ □
- Joueurs en sorte de salopette couleur sable (beach) : □ △ × □ △ △ × □
- Tenue Trekie : □ △ × □ △ △ × ×
- Tenue de «cérémonie» (formal) : □ △ × □ △ △ × △
- Palette par défaut : □ △ × □ △ △ △ ×



Virtua Fighter 2

Saturn

Gold Dural, Virtua Bird...

Bubu, Chris, Magic Sam

• Pour faire apparaître un aigle durant une partie : dans le niveau de Jacky, pressez les **six boutons du dessus des deux manettes** de jeu.

• Pour donner une couleur or au boss Dural (en version 2.1) : à l'écran de sélection des persos, faites : **bas, haut, gauche, A + droite**.

• Pour choisir les personnages en démonstration dans le Watch Mode. Le premier puis le second joueur doivent presser sur **Start** au moment où le curseur est devant les persos désirés.

• Pour changer les vues durant le combat démonstratif du Watch Mode : pressez sur **X** !

Vectorman

Megadrive

Voler en étant invincible et destructeur, ralenti de l'action.

Victor Mann (Compienne)

Pour réaliser ces codes, faites pause pendant le jeu.

• Vectorman transformé en flèche volante, invincible et destructrice (sauf pour les boss) : **C, A, gauche, gauche, A, C, A, B**.

• Jeu ralenti quelques instants après que Vectorman se soit fait touché : **bas, droite, A, C, haut, gauche, A**.

Refaites la manipulation pour annuler l'effet des différents codes.

Galaxy Fight

Saturn

Cheat mode

Chon

À l'écran de présentation, placez-vous sur Versus et **maintenez L, R et Y enfoncés sur les deux manettes, puis pressez Start.**

Vous pourrez alors jouer avec les quatre boss.

Mortal Kombat 3

Super Nintendo

Kool Stuff Menu

Bubu

À l'écran de présentation avec Start et Option, tapez **haut, haut, bas, bas, gauche, droite, A, B, A.**

Ce menu, assez cool, vous permet d'actionner les fonctions suivantes : arrêter le chrono, étendre le temps pour réaliser les fatalités, jouer au shoot them up, choisir le décor, mettre la pause, et voir le générique.

Earthworm Jim 2

Megadrive

Plein d'énergie

Lole (36 15 Player One)

Bravo à Lole (miss Hot Line) qui a trouvé le premier code sur Earthworm 2 MD !

Pour remettre le pourcentage d'énergie à fond, mettez la pause pendant une partie, puis tapez **A, B, C, A, B, C, A, B, C.**

Codes Action Replay

Stage Select : 7E9BC6xx (hexadécimal)
Étoile n° 1 : 7E9B8E01
n° 2 : 7E9B9201
n° 3 : 7E9B9601
n° 4 : 7E9B9A01
n° 5 : 7E9B9E01
EXTRA «E» : 7E9BA201
«X» : 7E9BA601
«T» : 7E9BAA01
«R» : 7E9BAE01
«A» : 7E9BB201
(Philippe Cavallini)

Spiderman TV (SN)

• Vies : 7E0132xx
• Énergie : 7E0E3014
• Invincibilité : 7E013001
• Armes :
Toiles : 7E012263
Grenades : 7E012463
Grenades à gaz : 7E012663
• Fantastic Four :
Mr Fantastic : 7E012801
Invisible Woman : 7E012A01
The Thing : 7E012C01
Human Torch : 7E012E01
(Philippe Cavallini, Beaucaire)

Mots de passe

Doom (PlayStation)

Ces codes complètent ceux fournis dans PO 61.

13 : 7BBNV9LL35
15 : K69ZVMNKDB
20 : VWGP7KV965
28 : D2X5B6SSSQ
47 : PKFGZ7B987
49 : DCHD59B5B5
50 : 1GV2RJS95T
51 : 46I3DHXVBB
52 : 3M85RFPYBD
53 : HGBKT91Q81
(Anthony Cousin, Marc-en-barœul)

Mots de passe

Killer Instinct (SN)

Flash permanent sur la barre d'énergie du joueur 1 : 7E0EE603 (Pépone, Marseillan)

Tintin au Tibet (SN)

Énergie infinie : 7E05C904
Vies infinies : 7E05CB03
(Pépone, Marseillan)

Marko's Magic Football (SN)

2. the cellars : 2374D3FB
4. The Sewers : SNMMFV31
9. Industrial : KJMRC-JMJ
10. The circus : C3PDR2D2
13. Toy Factory : S2B0B0L3
(Philippe Cavallini, Beaucaire)

Flinstones (SN)

• Niveaux :
Bedrock : BETTY PICKS BLUE RIBS
Jungle : BAM BAM MAKES SMALL ROCKS
Volcanic : CLIFF HIDES HOT JUICE
Machine : ORANGUTAN DRAWS HAIRY FRUIT
Séquence de fin : HOAGI TAKES COLD TREES
• Cheats :
Changer de niveau : BARNEY GRABS BLUE TREES (débutez une partie, faites pause, puis appuyez sur X pour changer de niveau, ou B pour arrêter la partie) :

Cybersled

PlayStation française

Cinq véhicules supplémentaires

Bubu

Pour obtenir les Sleds supplémentaires sans avoir à finir le jeu, faites ceci : attendez la fin de la scène d'introduction, pour que, à l'écran-titre, soit marqué «Push Start». N'appuyez pas sur Start (hein Yas !), mais sur **haut, gauche, bas, droite, haut, △ , haut, droite, bas, gauche, haut, ○** (bruit d'explosion). Ensuite, à l'écran de sélection des Sleds, allez vers la droite pour découvrir les nouveaux.

Batman Forever

Super Nintendo

Select Stage donnant tous les « brevets » des niveaux

Murielle Robain (Paris)

Au menu NORMAL GAME/ 1 PLAYER/..., tapez **gauche, haut, gauche, gauche, A, B, Y** (flash). Remettez le jeu en NORMAL GAME, et commencez une partie. Choisissez Batman et/ou Robin, puis votre arme, L'écran de sélection du niveau apparaîtra ensuite.

Gex

3DO

99 vies, choix du niveau.

Bubu

Encore des codes pour le dénommé Gex (et prénommé Tampon !).
• 99 vies : mettez la pause pendant une partie, puis **maintenez R tout en tapant gauche, C, bas, bas, droite, A, C, haut, gauche, A.**
• Menu Select Stage : mettez la pause à l'écran de la carte d'un monde (Dome Room), puis **maintenez R tout en tapant gauche, C, bas, gauche, droite, droite, haut, droite, droite.**

Doom

PlayStation

Select Stage

Magic Sam

Pour choisir le niveau que vous voulez, mettez la pause pendant une partie, puis faites : **droite, gauche, R2, R1, △ , L1, ○ , X** . Vous n'avez plus qu'à choisir le lieu de votre doomnation !

Ridge Racer Revolution

PlayStation japonaise

Douze voitures d'emblée et nouvelles vues

Sébastien Bryssens, Fabrice Casanova

Ces deux codes sont carrément révolutionnaires ! Bravo les lecteurs !
• Le premier évite de devoir terminer le shoot them up Galaga pour obtenir les douze voitures. Avant que le jeu commence, maintenez les boutons **L1 + R1 + bas + Select + △** enfoncés, et maintenez pendant toute la partie (ne rien toucher d'autre ; un laser va détruire tous les vaisseaux). Dans le menu Select de Rigde Racer vous trouverez les douze voitures... (y a aussi une surprise, regardez les photos...).
• Pour avoir de nouvelles vues, mettez la pause. Ensuite, maintenez enfoncé △ + ○.
Avec **L1** vous retirerez le rétroviseur en vue intérieure, et éloignerez de vous la voiture en vue extérieure. Avec **L2** vous remettrez le rétroviseur ou rapprocherez la voiture.

Wrestlemania

PlayStation

Coups cachés et combos

Bubu & Tin

• Abréviations utilisées :
P = coup de poing ; SP = super coup de poing ; K = coup de pied ; SK = super coup de pied.

• Code pour faciliter les combos : à l'écran de sélection des persos, **maintenez L1 + R2**, et tapez □ X ○ △

• Pour exécuter les combos, il faut d'abord attraper l'adversaire (en faisant avant, avant, SP). Un seul coup se répète automatiquement trois/quatre fois. Ainsi, pour faciliter la réalisation du combo, il faut anticiper le prochain coup en appuyant une ou plusieurs fois sur la touche correspondante, pendant l'exécution du coup en court.

• Coups cachés communs à tous les catcheurs :
- Accroître sa vitesse (ne marche qu'une fois par match) : faire un **360° à la croix de direction**.
- Hip Toss (projection) : **arrière, arrière, P**.
- Grab & Fling (lance dans les cordes) : **arrière, arrière, SP**.
- Soulever l'adversaire (ne fonctionne que chez Bam Bam, Lex, et Yokzuma) : **SP + SK**.

• Bam Bam Bigelow :
- Pogo Piledriver (marteau pilon) : attraper l'adversaire, puis faire **bas, bas, SK, SP**.
- Neckbreaker (attrape le cou) : près de l'adversaire, maintenir **SP pendant trois secondes**.
- Light Sweat On Fire (main de feu) : quand l'adversaire est au sol, faire **bas, bas, P**.

- 20 hits combo : **SP, P, K, SK, SP**.

• Doink :
- Electric Joy Buzzer (électrocution) : maintenez **P pendant trois secondes**.
- Boxing Glove Smash (gant de boxe) : **appuyez rapidement sur P**.
- 11 hits combo : **SK, SP, SK**.
- 14 hits combo : **SP, SK, K, P, K, P**.
- 16 hits combo : **SK, SP, P, K**.
- 19 hits combo : **SK, SP, P, SK, K**.

• Bret Hart :
- Piledriver (marteau pilon) : attraper l'adversaire, puis faire **avant, avant, SP**.
- 16 hits combo : **SK, SP, SK, K**.

• Lex Luger :
- Morningstar : **avant, avant, SK**.
Suplex (clé) : attraper l'adversaire, puis **avant, avant, SP**.
- Legcatch (prend la jambe) : attraper l'adversaire, puis **bas, bas, SK**.
- 17 hits combo : **K, SK, SP, P, K**.

• Shawn Michaels :
- Frankensteiner : **avant, avant, SK**; ou **attraper puis avant**, avant SP.
- Flying Kick (coup de pied sauté) : maintenir **SK trois secondes**.
- Double Snap Kick (coup de pied) : **arrière, arrière, SK**.
- 13 hits combo : **P, SP, SK, K**.
- 16 hits combo : **K, SK, SP, P, SP**.

• Razor Ramon :
- Rug Shake (secoue l'adversaire) : attraper l'adversaire, puis **bas, bas, K**.
- 23 hits combo : **K, P, K, SK, SP**.
- 24 hits combo : **SP, P, K, SK, SP**.

• Undertaker :

- Demon Hurl Push (boule de feu) : **bas, quart de cercle vers l'avant, K**.
- Demon Hurl Pull («boule de feu») : **bas, quart de cercle vers l'arrière, K**.

- Silver Slam (glisse puis attrape au cou) : **bas, quart de cercle vers l'avant, P; puis bas, SP**.
- 9 hits combo : **SK, SP**.
- 10 hits combo : **K, SK, SP, P**.
- 12 hits combo : **SK, K, SK**.
- 21 hits combo : **SK, K, P, SP, SK**.

• Yokozuna :
- Rag Doll (ne fonctionne pas contre Doink, Razor, ou Yoko) : soulever l'adversaire, **SK**.
- Salt Trow (jette du sel dans les yeux) : maintenir P pendant trois secondes.
- Speed Jabs : **arrière, arrière, P**.
- 11 hits combo : **SP, P, K; ou SP, P, SP**.

Mots de passe

Invincibilité : MS BIONE MAKES WEIRD JELLY
Voler : PEARL KICKS EVIL EGGS (appuyez sur Select pour voler) (Magic Sam)

Spot Goes To Hollywood (MD)

• Monde 1 :
DGMBYBMC
IRAILN7R
BUEB3JJW
• Monde 2 :
FMXRW3P3
NRVB8YIZ
4FOCXD4U
• Monde 3 :
LR07VCNY
PV7EVQKL
ZXGTKJJ5
• Monde 4 :
J6GJVJY8
DANB3BK4
(Magic Sam)

3D Lemmings (PlayStation)

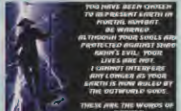
• Niveaux Fun :
2 : BLIMBING
3 : FANAGALO
4 : DRICKSIE
5 : KURTOSIS
6 : GREGATIM
8 : AVENTAIL
9 : GAZOGENE
10 : JINGBANG
11 : DIALLAGE
12 : BUNODONT
13 : NAINSOOK
14 : YAKIMONA
15 : FUMITORY
16 : CINGULUM
18 : ANABLEPS
19 : QUINCUNX
20 : TARLATAN
• Niveaux Tricky :
22 : GUMMOSIS
23 : PRODNOSE
24 : NGULTRUM
25 : COTTABUS
26 : BEDAGGLE
27 : EPICALYX

Mortal Kombat 3

PlayStation

Menu de codes plus complet

Alain Kahn



Les codes de MK3 sont décidément bizarres. Ce menu est le même que celui publié dans le PO 60, mais il rajoute une fonction permettant de faire des matchs d'un round, et une autre de se tuer en un coup ! À l'écran d'introduction montrant Rayden, appuyez rapidement sur les boutons : X ○ △ **R1, R1, R2, R2, R1, R1**. Vous devriez entendre Shao Khan dire « You will never win ». Appuyez ensuite sur Start, et à l'écran avec le cube sur lequel est marqué «Kombat», mettez la croix de direction vers le haut, pour faire apparaître un menu. Appuyez sur un bouton pour que le menu s'inscrive.

Mots de passe

28 : HOMALOID
29 : LALLYGAG
30 : BILABIAL
31 : GACOFOGO
32 : METAVORT
33 : SLOWBURN
34 : PELLUCID
35 : MAKIMONO
36 : KHUSKHUS
37 : DISPLODE
38 : RACAHOUT
39 : ORGULOUS
40 : DUNCEDOM
• Niveaux Taxing :
42 : GEROPIGA
43 : BONTEBOK
44 : EMPYREAL
45 : LANGLAUF
46 : NANNYGAI
47 : SARATAGA
48 : QUINTAIN
49 : MUSQUASH
50 : ZOMBORUK
51 : SKILLING
52 : WOBEGONE
53 : BINDIEYE
54 : FRAXINUS
(Magic Sam)

Destruction Derby (PlayStation)

Pour choisir le nombre de voitures en mode Practice : mettez d'abord Championship, et entrez NPLAYERS comme nom. Ensuite, mettez Race Practice, puis choisissez votre circuit ; le jeu vous demandera alors le nombre de voitures que vous voulez.
(Daniel Beaux, Burgdorf)

ESPN Extreme Sports (PlayStation)

Dernière course de la saison
254/071/216/034/085
/085/177/113/104
(Magic Sam)

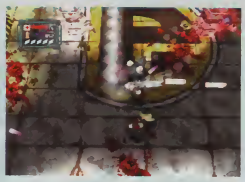
Loaded

PlayStation

Tous les paramètres à fond (vies, armes, etc.)

Bubu, Aymeric

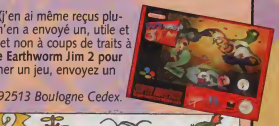
Voici des codes qui vont vous permettre de vous recharger à volonté dans Loaded (Concours : cette phrase comporte un jeu de mot ; vous avez trouvé ? 1er prix : un sourire). D'abord, mettez la **pause** pendant une partie pour faire apparaître le menu d'options. Ensuite maintenez **L1 + L2** enfoncés pendant **10 secondes.** Après ce laps de temps, gardez les deux boutons enfoncés et tapez les codes ci-dessous. Quand vous avez réussi un code, son nom apparaît au menu. Validez-le en mettant le curseur dessus, puis en appuyant sur X (plusieurs fois possibles).

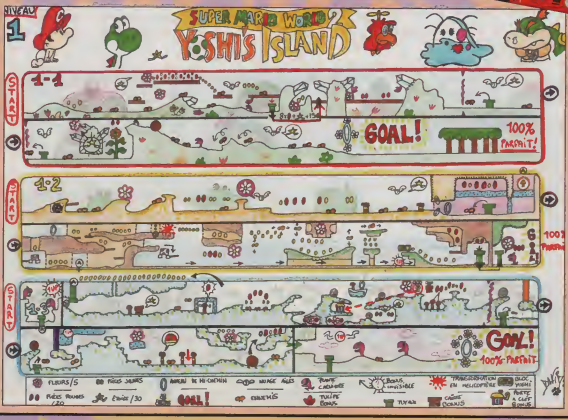


• HEALTH (santé) : **droite, droite, gauche, bas, bas, haut,** △ ○
• LIVES (vies) : **gauche, bas, droite,** △ □ X ○
• AMMO (munitions) : **bas, droite,** ○, **gauche, droite,** ○.
• POWER (puissance de l'arme) : **droite, bas, droite,** △
• SMART (bombes) : **R1, R2,** X △ □ ○ **R1, R2,** ○ ○ □
• SKIP LEVEL (allez au niveau supérieur) : X , **R1,** △ , **R1,** □ ○ **R2, R2,** X □ △ X

LE PLAN DES LECTEURS (note d'un bubu content)

Congratulations ! Hé oui, ce mois-ci, il y a un plan de lecteur (j'en ai même reçus plusieurs de qualité) ! En effet, David Morales, qui habite Paris, m'en a envoyé un, utile et joli, sur un jeu récent. Ce plan a été réalisé comme un dessin, et non à coups de traits à la règle. D'où sa beauté ! Comme il le souhaitait, **David gagne Earthworm Jim 2 pour sa Super Nintendo**, offert par Virgin. Si vous voulez aussi gagner un jeu, envoyez un plan (ainsi qu'une liste de cinq jeux qui vous font envie) à :
Player One, Zoulis Plans des Lecteurs, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex.





36 68 77 33
Gagnez plein de cadeaux
D
L
A
Les lots
30 CD Cappella
30 tee-shirts
I need your love
cappella

Plans & Astuces

VIRTUA FIGHTER 2

JACKY BRIANT

Suite et fin de ce Plans & Astuces spécial consacré à VF 2. Vous y trouverez la totale, ou presque, sur tous les personnages qui n'ont pas été traités le mois dernier. Nous espérons humblement que ces pages vous aideront à développer vos talents de combattant (sans doute déjà immenses) et vous souhaitons d'agréables et studieuses séances d'entraînement.

Très vif, Jacky possède une palette de coups offensifs impressionnante. Sa rapidité d'exécution et ses feintes font de lui un adversaire redoutable. Plus facile à maîtriser que la plupart des autres joueurs, il est conseillé aux débutants.

Coups de base

1- Straight Lead : P
2- Squat Straight : ▽ P
3- Vertical Hook Kick : K
4- Low Kick : ▼ K
5- Middle Kick : △ K

Coups portés en se retournant

6- Sidehook Turn : ◁ ◁ P
7- Spinning Kick Turn : ◁ ◁ K

Coups retournés

(de dos par rapport à l'adversaire)

8- Turn Knuckle : P
Turn Knuckle B : △ P (ou ▼ P)
9- Turn Rolling Hook : ◁ P
10- Turn Step Knuckle : ▽ P
11- Turn Kick : K
12- Turn Low Spin Kick : ▽ K
Turn Low Spin Kick B : △ K (ou ▼ K)

Pour frapper un adversaire au sol

13- Soccerball Kick : △ K
14- Jumping Knee Stamp : △ P
15- Hi-jump Knee Stamp : ▲ P

Coups lors d'un petit saut

16- Elbow : P (début du saut)
17- Step Straight : P (mouvement ascendant)

ABRÉVIATIONS UTILISÉES :

P (punch) = Poing.
K (kick) = Pied.
G (guard) = Défense.
PK = Poing puis pied.
P + K = Poing plus pied en même temps.
Flèche blanche = Direction indiquée sans la maintenir.
Flèche noire = Direction indiquée en la maintenant quelques secondes.

Spinning Kick Low Spin Kick (coup 46).
Coup de pied circulaire haut suivi immédiatement d'un balayage. Cette feinte fonctionne très souvent.

18- Step Hook Kick : K (mouvement ascendant)
19- Step Heel Kick : K (mouvement descendant)

Coups lors d'un grand saut

20- Jumping Hook Knuckle : ▷ P (mouvement ascendant)
21- Jumpkick : K (début du saut)
22- Dropkick : ▷K (mouvement ascendant)
23- Middle Kick : K (mouvement ascendant)
24- Heel Kick : K (mouvement descendant)
25- Jump-over Kick : ◁ K (mouvement ascendant)

Coups techniques

26- Spinning Back Knuckle : ◁ P
27- Double Spin Knuckle : ◁ P P
28- Spinning Slant Back Knuckle : ◁ P, ▷P
29- Spinning Arm Kick : ◁ P K
30- Spinning Low Spin Kick : ◁ P, ▽K
31- Rising Elbow : ▷P

ENCHAÎNEMENTS

Enchaînement 1 : ▷ K - ▷P K

Enchaînement 2 : ▷K - ◁ P ▽ K

Enchaînement 3 : ▷K - ▽P - ▷K

Enchaînement 4 (au moment où l'adversaire effectue un grand coup de pied) : ▷P - ▷K

Somersault Kick (coup 40)

32- Elbow Spin Kick : ▷P K
33- Slant Back Kuckle : ▷P
34- Slant Low Spin Kick : ▷P K
35- Smash Hook : ◁P
36- Swear Hook : G P
37- Knee Kick : ▷K
38- Toe Kick : ▽K
39- Sidehook Kick : ◁ K
40- Somersault Kick : ▷K
41- Dash Hammer Kick : ▷ ▷K
42- Double Spinning Kick : K K
43- Spinning Kick : K + G
44- Leg Slicer : ▽K + G
45- Middle Spin Kick : ◁ ▷K + G
46- Spinning Kick Low Spin Kick : K + G, ▽K + G
47- Beat Knuckle : P + K (deux versions selon la position des jambes)
48- Lightning Kick : ▽P + K, K K K K (de 1 à 5 coups, le 5e étant le plus douloureux)
49- Punch Spin Kick : P K
50- Punch Hi Kick : ▶ P K
51- Punch Side Kick : P K (corps à corps)
52- Punch Low Spin Kick : P ▽K
53- Jab Straight : P P
54- Double Punch Snap Kick : P P K
55- Flash Piston Punch : P P P

Sidehook Kick (coup 39)

56- Jab Straight Back Knuckle : P P ◁ P
57- Combo Elbow : P P ▷P
58- Combo Elbow Spin Kick : P P ▷P K

Projections

59- Northern Light Bomb : P + G
60- Neck Breaker : ▷ ▷P
61- Knee Strike : ▷ ◁ P + K
62- Face Crusher : P + G (sur un adversaire de dos)

LES PROJECTIONS

Northern Light Bomb (coup 59)

Neck Breaker (coup 60)

Knee Strike (coup 61)

Face Crusher (coup 62)

« I'm faster than lightning ! » *

* (Je suis plus rapide que l'éclair !)

SARAH BRIANT

Terriblement rapide, Sarah, tout comme son frère Jacky, compte beaucoup sur sa vitesse pour prendre à défaut ses adversaire. Sa technique de coups de pieds est impressionnante et son efficacité vous permettra sûrement de remporter de nombreux combats.

Spin Turn Kick (coup 35) puis Turn Low Spin Kick (coup 13). Vous vous retournez, votre adversaire se précipite pour profiter de l'ouverture, et vous l'arrêtez en le fauchant. Une feinte assez efficace.

Coups de base

1- Straight Leed : P
2- Squat Straight : ▽P
3- Vertical Hook Kick : K
4- Low Kick : ▽K
5- Middle Kick : ◁ K

Coups portés en se retournant

6- Back Knuckle Turn : ◁ ◁ P
7- Back Spin Kick Turn : ◁ ◁ K

Coups retournés

(de dos par rapport à l'adversaire)

8- Turn Knuckle : P
Turn Knuckle B : △ P (ou ▼ P)
9- Turn Low Straight : ▽P
10- Turn Kick : K
11- Turn Back Spin Kick : ◁ K
12- Turn Rising Kick : △ K
13- Turn Low Spin Kick : ▽K
Turn Low Spin Kick B : ▼ K

Pour frapper un adversaire au sol

14- Soccerball Kick : ◁ K
15- Jumping Knee Stam : △P
16- Hi-jump Knee Stamp : ▲ P

Coups lors d'un petit saut

17- Elbow : P (mouvement ascendant)
18- Step Straight : P (mouvement descendant)
19- Round Kick : △K (mouvement ascendant)
20- Step Round Kick : ◁ K
21- Tornado Kick : ◁ K + G
22- Step Hook Kick : K (mouvement ascendant)
23- Step Heel Kick : K (mouvement descendant)

Coups lors d'un grand saut

24- Jumping Hook Knuckle : ▷ P
(mouvement ascendant)
25- Jumpkick : K
(début du saut)
26- Dragon Kick : ▷ K (mouvement ascendant)
27- Middle Kick : K (mouvement ascendant)
28- Heel Kick : K (mouvement descendant)
29- Jump-over Kick : ◁ K (mouvement ascendant)

Un salto arrière (▶) suivi immédiatement d'un Somersault Kick (coup 37) peut surprendre votre adversaire. Essayez donc.

LES PROJECTIONS

Front Supplex (coup 60)

Neck Breaker (coup 61)

Backdrop (coup 62)

ENCHAÎNEMENTS

Enchaînement 1 : ▷ P - ▷ K - ▷ K

Enchaînement 2 : ▷ K - ◁ KKK

Enchaînement 3 (au moment où l'adversaire va frapper) : K P - ▽ K K

Enchaînement 4 : ▷ K - P P P - ▷ K

Coups techniques

30- Rising Elbow : ▷ P
31- Double Joint Bat : ▷ P K
32- Snap Back Knuckle : △ P
33- Swear Smash : ▷ P
34- Double Kick : ◁ K
35- Spin Turn Kick : ▼ ◁ K
36- Double Spin Kick : ▼ ◁ K K
37- Somersault Kick : ▷ K
38- « Jack Knife » Kick : ▽ K
39- « Jack Knife » Kick Side : ▽ K K
40- Knee Kick : ▷ K
41- Double Step Knee : ▷ K ◁ K
42- Rising Knee : ▼ ▷ K
43- Dash Knee : ▷ ▷ K
44- Illusion Kick : ◁ K K
45- Mirage Kick : ◁ K K K
46- Spinning Kick : K + G
47- Leg Slicer : ▽ K + G
48- Side Hook Kick : ▷ K + G
49- Punch Hi Kick : P K
50- Hi Kick Straight : K P
51- Punch Side Kick : P ▽ K
52- Jab, Straight : P P
53- Double Punch Snap Kick : P P K
54- Flash Piston Punch A : P P P
55- Flash Piston Punch B : P P ▷ (◁) P
56- Flash Piston Punch C : P P △ P
57- Combo Rising Knee : P P P K
58- Combo Somersault : P P P ▷ (◁) K
Combo Somersault B : P P ▷ (◁) P K
59- Combo Rising Kick : P P P △ K
Combo Rising Kick B : P P △ P K

Step Round Kick (coup 20)

Leg Slicer (coup 47)

Projections

60- Front Supplex : P + G
61- Neck Breaker : ▷ ▷ P
62- Backdrop : P + G (sur un adversaire de dos)

« Pretty gentle with the women, mmmh... » *

* (Assez doux avec les femmes, mmmh...)

JEFFRY McWILD

Jeffry est un colosse, le roi des projections. Que vous soyez debout, accroupi ou de dos, il peut vous retourner d'une dizaine de façons. Un adversaire redoutable au corps à corps qui n'a pour défaut que sa relative lenteur.

Coups de base

1- Straight Knuckle : P
2- Low Knuckle : ⇩ P
3- Upper Kick : K
4- Vertical Kick : ⇩ K
5- Side Kick : ⇦ K

Coups retournés

(de dos par rapport à l'adversaire)

6- Spin Knuckle : P
Spin Knuckle B : ⇨ P (ou ⇩ P)
7- Back Double Hammer : ⇩ P
8- Back Kick : K
Back Kick B : ⇨ K (ou ⇩ K)
9- Back Heel Kick : ⇩ K

Pour frapper un adversaire au sol

10- Stomping : ⇦ K
11- Flying Bodypress : ⇧ P
12- Raiden Drop : ⇧ P

Coups lors d'un petit saut

13- Hammer Down : P (début du saut)
14- Step Knuckle : P (mouvement ascendant)
15- Heel Drop : K (début du saut)
16- Step Kick : K (mouvement ascendant)
17- Pushing Kick : K (mouvement descendant)

Coups lors d'un grand saut

18- Jump Hammer : P (mouvement ascendant)
19- Rising sun Hammer : ⇨ P (mouvement ascendant)
20- Killing Bites : K (début du saut)
21- Jumping Foot Stamp : ⇨ K (mouvement ascendant)

Hip Attack (coup 42)

LES PROJECTIONS

Backflip (coup 46)

Power Slam (coup 47)

Body Lift (coup 48)

Headbutt (coup 49)

Splash Mountain (coup 52)

Toekick Splash (coup 53)

Front Backbreaker (coup 54)

Backbreaker (coup 55)

Iron Claw (coup 56)

Power Bomb (coup 57)

MachineGun Knee Lift (coup 58)

Kenka Kick (coup 37)

ENCHAÎNEMENTS

Enchaînement 1 (sur un adversaire baissé) : ▷ ▷ (pour être au corps à corps) - ▷ ▷ P - ▷ K - ◁ P P

Enchaînement 2 (au moment où l'adversaire va frapper) :
▷ K - P - ◁ ◁ P

Enchaînement 3 : ▷ ▷ P - ◁ P P - ◁ ◁ P + K
Même si l'adversaire se protège, il subit la projection.

Enchaînement 4 (au moment où l'adversaire va frapper) :
▷ K - ▽ K P

22- Flying Low Kick : K (mouvement ascendant)
23- Heel Stamp : K (mouvement descendant)
24- Rear Kick : ◁ K (mouvement descendant)

Jumping Foot Stamp (coup 21)

Double Hammer Down (coup 33)

Coups techniques

25- Smash Upper : ◁ P
26- Double Upper : ◁ P P
27- Vertical Upper : ◀ P
28- Elbow Bat : ▷ P
29- Elbow Hammer : ▷ P ◁ P
30- Dash Elbow : ▷ ▷ P
31- Elbow Upper : ▷ ▷ P P
32- Elbow Stamp : ◁ ▷ P
33- Double Hammer Down : ◁ ◁ P
34- Toe Kick : ▽ K
35- Toe Kick Hammer : ▽ K P
36- Knee Attack : ▷ K
37- Kenka Kick : ▷ ▷ K
38- Heel Attack : ▷ ▽ K
39- Hell Stab : ▽ P + K
40- Head Attack : ▷ P + K
41- Stomach Crush : ◁ ▷ P + K
42- Hip Attack : P + K + G
43- Knuckle Kick : P K
44- Double Knuckle : P P
45- 1, 2, Upper : P P P

Projections

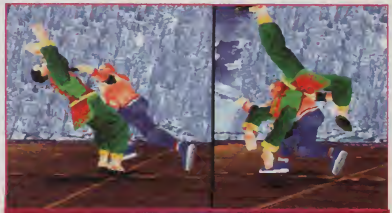
46- Backflip : P + G
47- Power Slam : ▷ P
48- Body Lift : ◁ , P + G
49- Headbutt : ◁ ▷ P + K
50- Double Headbutt : ◁ ▷ P + K, ▷ P + K
51- Triple Headbutt : ◁ ▷ P + K, ▷ P + K, ▷ P + K
52- Splash Mountain : ◁ ◁ P + K
53- Toekick Splash : (▽ K) ▽ ◁ ▷ P + K + G
54- Front Backbreaker : ◁ ▷ ▷ P + K + G
55- Backbreaker : P + G (sur un adversaire de dos)
56- Iron Claw : ▽ P (sur un adversaire baissé)
57- Power Bomb : ◁ P + K + G (sur un adversaire baissé)
58- Machinegun Knee Lift : ▽ ▷ K (sur un adversaire baissé)

« My next adversary is waiting for me. » *

* (Mon prochain adversaire m'attend.)

WOLF HAWKFIELD

Wolf possède des qualités de catcheur hors du commun. Ses attributs physiques alliés à sa grande panoplie de projections font de lui un personnage complet, capable de vous ruiner la santé en un rien de temps. Méfiez-vous...



Axe Lariat (coup 30)

Coups de base

1- Straight Hammer : P
2- Low Hammer : ⇩ P
3- Hi Kick : K
4- Low Kick : ⇩ K
5- Face Lift Kick : ⇦ K

Coups retournés

(de dos par rapport à l'adversaire)

6- Low Ring Hammer : P
Low Ring Hammer B : ⇨ P (ou ⇧ P)
7- Back Low Hammer : ⇩ P
8- Back Kick : K
Back Kick B : ⇨ K (ou ⇧ K)
9- Backdrop Kick : ⇩ K

Pour frapper un adversaire au sol

10- Elbow Drop : ⇦ P
11- Elbow : ⇧ P
12- Hi Elbow : ⇧ P
13- Somersault Drop : ⇧ K

Coups lors d'un petit saut

14- Step Hammer : P (début du saut)
15- Rock Punch : P (mouvement ascendant)
16- Heel Hammer : K (début du saut)
17- Toe Crush : K (mouvement ascendant)
18- Hammer Edge : K (mouvement descendant)

Coups lors d'un grand saut

19- Jumping Lariat : ⇨ P (mouvement ascendant)
20- Rising Toe : K (début du saut)
21- Missile Kick : ⇨ K (mouvement ascendant)
22- Hammer Kick : K (mouvement ascendant)
23- Heel Crush : K (mouvement descendant)
24- Backside Kick : ⇦ K (mouvement ascendant)

Coups techniques

25- Sonic Upper : ⇦ P
26- Vertical Upper : ⇧ P
27- Level Back Chop : ⇦ P
28- Body Blow : ⇨ P
29- Reverse Sledge Hammer : ⇧ ⇨ P
30- Axe Lariat : ⇨ ⇨ P
31- Shoulder Attack : ⇦ ⇨ P
32- Elbow Bat : ⇦ P + K
33- Knee Blast : ⇨ K
34- Drop Kick : ⇦ K
35- Low Drop Kick : ⇨ ⇩ K
36- Neck Cut Kick : K + G
37- Rolling Savate : ⇨ K + G
38- Flying Neel Kick : ⇨ ⇨ K + G
39- Front Roll Kick : ⇦ ⇨ K + G
40- Hammer Kick : P K
41- Jab Straight : P P
42- 1,2, Upper : P P P
43- Elbow Smash : P P ⇨ P

Projections

44- Brain Buster : P + G
45- Body Slam : ⇨ P
46- Frankensteiner : ⇦ K + G

Dragon Screw (coup 54).
Wolf ne possède qu'un seul contre, mais il est efficace. Démonstration ici contre Lion.

Shoulder Attack (coup 31).
À éviter lorsque l'adversaire se trouve accroupi près du bord...

ENCHAÎNEMENTS

Enchaînement 1 : ▷ K - ▽ P - ▽ ▷ P.
Lors du ▽P, conservez la direction ▽ pour pouvoir sortir le dernier coup.

Enchaînement 2 (au moment où l'adversaire va frapper) :
▷ K - P - ◁ ▷ G P - △ P

Enchaînement 3 : ▷ K - P - K + G

Enchaînement 4 : △ P - P - △ K

47- Stainer's Screwdriver :
△ △ P + K

48- Giant Swing :
◁ ▷ ▽ △ ▷ P

49- German Supplex : P + G (sur un adversaire de dos)

50- Dragon Supplex : P + K + G (sur un adversaire de dos)

51- Double Arm Supplex : ▷ P + K + G (sur un adversaire baissé)

52- Side Supplex : ▽, P + G (sur un adversaire baissé)

53- Tiger Driver : △ P + K + G (sur un adversaire baissé)

Contre

54- Dragon Screw : ▷ P (contre un coup de pied moyen)

LES PROJECTIONS

Brain Buster (coup 44)

Body Slam (coup 45)

Frankensteiner (coup 46)

Stainer's Screwdriver (coup 47)

Giant Swing (coup 48)

German Supplex (coup 49)

Dragon Supplex (coup 50)

Double Arm Supplex (coup 51)

Side Supplex (coup 52)

Tiger Driver (coup 53)

« Come back again, in about a year. » *

* (Reviens donc, dans à peu près un an.)

LION RAFALE

Assez déstabilisant avec sa technique de la mante religieuse, Lion porte des coups vifs tout en essayant de se tenir à distance. Ses feintes et ses esquives surprennent toujours le joueur qui ne les connaît pas. Un personnage aussi étrange que redoutable.

Coups de base

1- Tohsui : P
2- Katohsui : ⇩ P
3- Senshintai : K
4- Atsutai : ⇩ K
5- Dantai : ⇧ K

Coups portés en se retournant

6- Senshôhaiten : ⇦ ⇦ P
7- Kôshuutai : ⇦ ⇦ K
8- Kasentaihaiten : ⇦ ⇦ K + G

Coups retournés

(de dos par rapport à l'adversaire)

9- Hairensenshô : P
10- Haihosôshu : ⇩ P
11- Tôhaisenshô : ⇨ P (ou ⇧ P)
12- Haishinsenshô : P + K
13- Tôsenkyaku : K
14- Kaikakyaku : ⇩ K
Kaikakyaku B : ⇨ K (ou ⇧ K)

Pour frapper un adversaire au sol

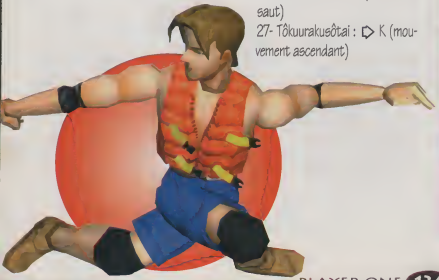
15- Rakushôkyaku : ⇧ P
16- Hitenrakukyaku : ⇧ P

Coups lors d'un petit saut

17- Tôkuugekishô : ⇦ P
18- Tôkuuhaigekishô : ⇨ P
19- Rakuhotôsui : P (mouvement ascendant)
20- Sempuutai : ⇧ K
21- Katôtai : ⇧ K K
22- Kantenkuukyaku : ⇦ K
23- Tôkuushôkyaku : K (mouvement ascendant)
24- Chiôshôkyaku : K (mouvement descendant)

Coups lors d'un grand saut

25- Tôkuurakusôsui : ⇨ P (mouvement ascendant)
26- Chôhidantai : K (début du saut)
27- Tôkuurakusôtai : ⇨ K (mouvement ascendant)



Senkyuutai (coup 47)

LES PROJECTIONS

Hatôshushuutai (coup 58)

Saishuhôkô (coup 60)

Tenshinsôkôshu (coup 61)

Renkôshuhaishuu (coup 62)

ENCHAÎNEMENTS

Enchaînement 1 (au moment où l'adversaire va frapper) : ⇧ K - ⇩ ⇩ K

Enchaînement 2 (au moment où l'adversaire va frapper) : ⇦ ⇦ K - K - ⇧ P

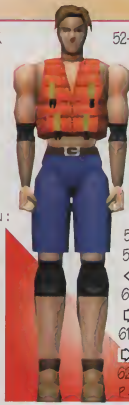
Enchaînement 3 (au moment où l'adversaire va frapper) : ⇧ K - ⇧ P P - ⇧ P

Enchaînement 4 : P P P - ⇩ K K (*le second coup de pied touche rarement*).

28- Hichuusentai : K (mouvement ascendant)
29- Rakufujintai : K (mouvement descendant)
30- Tôkuurakuhaitai : ⇦ K (mouvement ascendant)

Coups techniques

31- Sen'inshô : ⇧ P
32- Rakugekishô : ⇧ P P
33- Sôkôshu : ⇧ P
34- Reneôkôshu : ⇧ P P
35- Tôgekisui : ⇧ P
36- Tôgekirensui : ⇧ P P
37- Banchuu : ⇨ P
38- Juuchôsenshô : ⇧ P
39- Taizansôkôshu : ⇦ P
40- Senshippo : ⇨ ⇨ P
41- Tôhoeôshu : P + G
42- Tôhohaisôshu : ⇧ P + G
43- Sôjinsempuu : ⇨ P + G
44- Kôshuuteishitsu : ⇨ K
45- Zensôtai : ⇩ K K
46- Tôsentai : ⇩ K, K + G
47- Senkyuutai : ⇩ ⇩ K
48- Kôsôtai : ⇩ K + G
49- Shitchisôtai : ⇧ K + G
50- Tenshinryôinkyaku : ⇨ ⇨ K + G
51- Shazenho : ⇧ G



52- Shakôho : ⇨ G
53- Mabanshu : G ⇨ P
54- Shahoshaeôsui : G ⇧ P
55- Rensuitai : P K
56- Kôshurensui : P P
57- Renkansenshô : P P P

Projections

58- Hatôshushuutai : P + G
59- Shichiseitempunchuu : ⇦ P + K
60- Saishuhôkô : ⇨ ⇨ P + G
61- Tenshinsôkôshu : ⇨ ⇧ ⇩ ⇨ ⇦ P + G
62- Renkôshuhaishuu : P + G (sur un adversaire de dos)

LES ESQUIVES

En plus de ses esquives simples, sur le côté (Shazenho – coup 51 – et Shakôho – coup 52), Lion en possède deux autres, qui lui permettent de contre-attaquer. Sorties au bon moment, elles peuvent déstabiliser énormément votre adversaire.

Mabanshu (coup 53). Même si le coup ne porte pas, vous possédez l'avantage.

Shahoshaeôsui (coup 54). Ou l'art de faucher son adversaire avec les mains.

« Aren't you about ready to go home now ? » *

* (Es-tu prêt à rentrer à la maison maintenant ?)

CINE

TOY STORY : RESPECT TOTAL !

C'est le 27 mars que sort *Toy Story*, un film historique, puisqu'il s'agit du premier long-métrage réalisé entièrement en images de synthèse !

« Toy Story » nous permet de découvrir, enfin, la vie privée des jouets !

Woody et Buzz l'Éclair, héros virtuels de « Toy Story ».

Toy Story est né des efforts conjugués des studios Disney (qui ont pour une fois investi leurs formidables moyens dans un projet digne de ce nom) et de la société Pixar, une compagnie californienne spécialisée dans l'image de synthèse. Fondée en 1979, Pixar était à l'origine la division informatique de Lucasfilm, la société de George Lucas. Devenue indépendante en 1986, Pixar s'est taillée une place de choix dans le petit monde de la 3D cinématographique en créant le logiciel RenderMan (utilisé pour le rendu des images de synthèse de films comme *T2* et *Jurassic Park*), en mettant au point avec les techniciens de Disney le système informatisé d'animation CAPS (« Computer Animated Production System », qui servit pour la scène de danse dans *La Belle et La Bête*) et en réalisant plusieurs courts-métrages entièrement animés par ordinateur particulièrement novateurs (comme *Tin Toy*).

À l'instar de bon nombre de spécialistes de la 3D (voir, en

Dans la grande tradition du « buddy-movie », « Toy Story » présente deux personnages aux caractères diamétralement opposés.

« Toy Story » comporte plein de séquences très spectaculaires.

France, Druillet, Mœbius ou la société Gribouille), les gens de Pixar rêvaient de travailler sur un long-métrage 100 % 3D, le premier ! À la recherche de partenaires, les responsables de Pixar passent en 1991, un accord pour coproduire trois films avec Disney...

UN MONDE MERVEILLEUX ?

Toy Story (« Histoire de jouet ») parle de ce que les enfants savent depuis longtemps : les jouets vivent ! Prenez la chambre d'Andy : dès que le kid a le dos tourné, les jouets s'animent, parlent, se disputent ou jouent ! Il y a Bayonne, le cochon-tirelire, le renfrogné M. Patate ou encore Rex le T-Rex, et bien sûr Woody, le

Un « toy » adorable. Woody ne restera pas insensible à son charme.

Woody, ex-chouchou d'Andy.

PETIT LEXIQUE DE L'ANIMATION 3D

AVARS

Ce sont les « variables d'articulation » qui sont manipulées par l'animateur pour faire bouger le perso. Par exemple, un AVAR définit l'angle maximal et minimal selon lequel le coude de Buzz l'Éclair peut se plier pour éviter des positions « non naturelles », comme un coude replié à l'envers.

DÉPLIAGE

Quelque part, c'est comme retirer le papier cadeau qui enveloppe un paquet et l'aplatir sur une surface plane. Le département artistique utilise un système de retouche d'image informatique pour créer des textures ou des fonds. Certaines textures sont peintes à plat, puis projetées sur la surface de l'objet à traiter. D'autres sont peintes directement sur le modèle 3D.

DIGITALISER

Tous les modèles sont créés dans des logiciels de modélisation, mais certains types d'objets complexes et très difficiles à modéliser (comme un visage humain), les créateurs ont préféré exécuter une sculpture en argile qui fut ensuite digitalisée ou scannée. La sculpture était placée devant un scanner muni de capteurs spéciaux qui analysait la géométrie de la sculpture pour la retranscrire dans l'ordinateur.

MODÉLISATION

Tous les objets et persos furent modélisés en 3D dans l'ordinateur pour créer une description complète et précise de leur

cowboy de bois et de tissu, le chouchou d'Andy ! Mais la vie quotidienne de ce petit monde va être bouleversée par l'arrivée de Buzz l'Éclair, un « ranger de l'espace » doté des derniers perfectionnements du jouet : voix synthétique, rayon laser, exosquelette. En un instant, et au grand dam de Woody, Buzz devient le compagnon favori d'Andy ! Évidemment Woody n'apprécie pas du tout et il ne manque pas une occasion d'embrouiller le brave Buzz, qui est de son côté persuadé d'être un vrai héros galactique, qui sauvera la galaxie du terrible empereur Zurg ! C'est le début d'une vraie odyssée, au cours de laquelle Buzz découvrira sa véritable condition pendant que, de son côté, Woody déploie des trésors d'énergie et de ruse pour retrouver son statut de jouet-préféré-d'Andy. Se comportant comme des héros de « buddy-movies » (films centrés sur deux persos aux caractères diamétralement opposés, style *L'Arme fatale*), Woody et Buzz vont devoir affronter les dangers du monde des humains, dont le plus terrible est peut-être l'affreux Sid, un vrai petit Frankenstein qui a créé une race absolument hideuse de jouets mutants !

« TOY STORY » EN CHIFFRES

Données techniques

Durée du film : 77 minutes.
Rendu final de 110 064 images de synthèse.
Nombre final de plans : 1561.
Nombre de modèles utilisés : plus de 400.
Nombre d'heures de calcul nécessaires : plus de 800 000 pour les plans définitifs.
Taux de finalisation maximal : 3,5 minutes d'animation par semaine.

Le personnage de Woody

Son modèle est décrit par 52 865 lignes de code
Il comporte 712 AVARs (contrôles d'animation), 212 pour son visage, dont 58 uniquement pour sa bouche.
Il existe 15 shaders et 26 textures plaquées pour son personnage.

Buzz l'Éclair

Est décrit par 34 864 lignes de codes.
700 AVARs différents sur son personnage.
10 sources lumineuses internes.
Nombre de textures : 189, plus 450 autres pour les éraflures et salissures.

Modélisation

Une équipe de 22 directeurs techniques fut chargée de créer les 400 et quelques modèles du film, qui comprend 76 personnages. Tous les modèles du film représentent 4,5 millions de lignes de codes ou 270 mégabits.

Shaders

Au total, 1 300 shaders furent écrits pour le film.
Environ 2 000 textures plaquées furent créées. La plupart sont peintes en digital, mais certaines furent photographiées ou scannées.
Il a fallu 9 mois pour écrire le shader des cheveux d'Andy.
Il y a 32 bâtiments différents dans le film.

Éclairages

Nombre maximal de sources lumineuses dans un plan : 32
Effet de lumière le plus obscur : les oreilles de M. Patate ont cinq lumières qui brillent exclusivement sur elles.
Création de contrôles spéciaux pour placer des réflexions sur les surfaces réfléchissantes de Bergère et le casque de Buzz l'Éclair

Rendu

Stockage total nécessaire pour toutes les images du film : 500 gigabits.
Stockage total nécessaire pour toutes les informations du film : 1 térabit (1000 gigas)
Le rendu d'une image pouvait prendre entre 45 mn et 20 heures. Sur un ordinateur normal, type « familial », le même rendu aurait pris presqu'un mois !

Buzz, le ranger de l'espace !
Made in Taiwan, mais super cool quand même.

Woody et Rex et le T-Rex sympa.

Toy Story est un bonheur. 77 minutes de prouesses techniques mises au service d'un récit émouvant, souvent rigolo et jamais niais. Le film contient d'ailleurs trois séquences littéralement anthologiques : l'expédition des soldats en plastique (terriblement impressionnante au niveau technique), l'apparition des jouets mutants (étonnamment intense pour un film « grand-public ») et la scène carrément géniale où Buzz rencontre un peuple d'extraterrestres (fabuleux !).

géométrie physique. Les décors et les meubles le furent sur des systèmes CAO (Conception Assistée par Ordinateur). Les persos sont modélisés pour décrire leur géométrie, mais aussi la façon dont ils bougent et s'articulent. La plupart des persos possèdent un squelette interne articulé qui définit leur gestuelle.

MOTION-BLUR

Lorsqu'un objet passe rapidement devant un objectif photographique, il apparaît flou. Les ordinateurs, qui ont tendance à simplifier la réalité pour pouvoir la simuler, calculent des images parfaitement nettes, quelles que soient la rapidité et l'ampleur des mouvements. Cette « perfection » ne correspondant pas à la vision humaine, il a fallu créer un programme pour ajouter du flou. Pixar fut la première compagnie à rendre ses images 3D avec un flou de mouvement, ou « motion-blur », ce qui donne un résultat plus naturel.

PIXEL

Abréviation de « picture element ». Toutes les images de *Toy Story* sont stockées sous forme digitale. Il s'agit de tableaux rectangulaires indiquant une couleur pour chaque pixel de l'image. Chaque image définitive nécessite 5 megabits de stockage. Sur un écran de cinéma normal, un pixel couvre un carré d'environ 0,6 cm de côté.

RENDER FARM

Littéralement « ferme de rendu ». Décrit un grand rassemblement d'ordinateurs en un seul lieu, servant uniquement à effectuer du rendu 3D intensif. Il est plus rentable d'acheter plusieurs petites stations qu'un seul gros calculateur. La « render farm » de *Toy Story* avait été baptisée « la ferme du soleil » et 117 SPARCstation 20 de Sun Microsystems y travaillaient 24h/24.

AMIE LE PRO. ☎ 43 57 96 27
11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS
AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ACHETEZ 500F de jeux d'occasion — GAGNEZ 1 JEU GRATUIT dans la colonne 100 F — ECHANGEZ ajouter 50F pour 1 jeu de même valeur

OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION

SATURN occas (garantie 6 mois) 1900 F

190 F	249 F	290 F	290 F	290 F	349 F
ASTAL	BATTLE MONSTER	FIFA 96 (VF)	CLOCK WORK NIGHT II (VF)	BLUE SEED	DARIUS GAIDEN
DEADLUS	BUG	GEX	CYBER SPEED WAY (VF)	FORMUCA ONE	DRAGON BALL Z
GRAND CHASER	DAYTONA (VF)	GOLDEN AXE THE DUEL	HI OCTANE (VF)	GALACTIK ATTACK (VF)	GALAXY FIGHT
CLOCK WORK NIGHT	OUTSLAND DYNASTIES	HANG ON GP 95	LAYER SECTION	GUNDAM	GUN BIRD
BIGLOR SAGA	PANZER DRAGON GEX	RAYMAN (VF)	[illegible]	NHL HOCKEY (VF)	MAGIK NIGHT RAY EARTH
SHINOBIE DEN	PEABLL BEACH GOLF	THUNDER HAWK II (VF)	MYST (VF)	ROBOTICA (VF)	SEGA RALLY
STREET F Y MOUVIES	SHINOBIE X (VF)	VICTORY BOXING (VF)	PANZER DRAGON (VF)	SHINNING WISDOWN	TOSHINDENS
VICTORY GOAL	VICTORY GOAL (VF)	VIRTUA RACING(VF)	WINGS ARMS	STEAMGEAR MASH	VIRTUA COP
VIRTUA FIGHTER REMIX	VIRTUA VOLLEY BALL	WORLD SERIE BASE BALL (VF)		VIRTUA HYDLIDE (VF)	VIRTUA FIGHTER II

PSX occas (garantie 6 mois) FR 1700 F JAP 1900 F

190 F	190 F	249 F	290 F	290 F	290 F
COSMIC RACE	KING FIELD	DISWORLD (VF)	BOXER ROAD	KING FIELD II	VIEW POINT
CRIME CRACKER	LEMMINGS 3D (VF)	GROUND STROKE	DESTRUCTION DERBY (VF)	MORTAL KOMBAT III	WARHAWK (VF)
CRITICOM	MAGIK BEAST WARRIOR	MOTOR TOONS	DOOM (VF)	PGA 96 (VF)	WIPE OUT
CYBER SLED	NIGHT STRIKER	NBA JAM TE (VF)	DRAGON BALL Z	PHILOSOMA	WORMS (VF)
CYBER SPEED (VF)	NOVASTORM (VF)	RAIDEN II (VF)	EXTREME GAMES (VF)	POWER INSTINCT	X COM (VF)
ERECTOR	PARODIUS	RAYMAN (VF)	FIFA 96 (VF)	ROAD RASH	ZEITGEIST
GUNDAM	STARBLADE	RIDGE RACER	GEX	TEKKEN (VF)	ZERO DIVIDE
GUNNER HEAVEN	STREET FIGHTER II MOVIES	STRIKER (VF)	GOAL STORM (VF)	THEME PARK (VF)	AIR COMBAT
JUMPING FLASH	TOTAL ECLIPSE (VF)	TOSHINDEN (VF)	HERMIE HOPPER	THUNDER HAWK II (VF)	ARC THE LAD
KILEAK THE BLOOD	TWINBEE PUZZLE	WWF (VF)	HYPPER SOCCER	TWINBEE DELUXE	WIZARDRY 7

NEO GEO CD occas (garantie 6 mois) 1690 F

149 F	149 F	190 F	190 F	249 F	290 F
ART OF FIGHTING	SAMOURAI SHOW DOWN	KARNOV REVENGE	SENGOKU II	FATAL FURY III	KING OF FIGHTING
AERO FIGHTER II	SIDE KICK II	MUTATION NATION	STREET HOOPS	SIDE KICK III	PULSTAR
KING OF FIGHTER 94	TOP HUNTER	SAMOURAI SHOWDOWN II	VIEW POINT	WORLD HEROES PERFECT	SAMOURAI III

3 DO occas (garantie 6 mois) 1690 F

100 F	100 F	150 F	150 F	200 F	250 F
DRAGON S LAIR	TWISTED	CORPSE KILLER	MONSTER MANOR	FIFA	CANNON FOODER
GUARDIAN WAR	VR STALKER	FLASHBACK	REBEL ASSAULT	MAD DOG II	SPACE HULK
MICROCOSM	WAY OF THE WARRIOR	HELL	SCHOCK WAVE	RETURN FIRE	SYNDICATE
QUARANTINE	WHO'S SHOT JOHNY ROCK	IMMERCENARY	SHERLOCK HOLMS	SAMOURAI SHOWDOWN	WING COMMANDER II
TOTAL ECLIPSE	WING COMMANDER	LA HORDE	STAR CONTROL II	STREET FIGHTER II X	WOLFENSTEIN

NEO GEO occas (garantie 6 mois) 690 F

190 F	190 F	290 F	290 F	390F	490 F
ART OF FIGHTING	FATAL FURY	3 COUNT BOUNT	FOOTBALL FRENZY	FATAL FURY SPECIAL	ART OF FIGHTING II
BLUE JOURNEY	KING OF THE MONSTER	ANDRO DUNOS	SIDE KICK	MUTATION NATION	KARNOV REVENGE
BURNING FIGHT	MAGICIEN LORD	BASE BALL 2020	TRASH RALLY	SAMOURAI SHODOWN	SIDE KICK II
CROSSED SWORD	NAM 1975	EIGHTMAN	WORLD HEROES II	SENGOKU II	VIEW POINT
CYBER LIPS	RIDING HERO	FATAL FURY II		SPIN MASTER	WORLD HEROES II

MEGADRIVE occas (garantie 6 mois) 390 F

75 F	75 F	75 F	100 F	100 F	100 F
ALISIA DRAGON	FORGOTTEN WORLD	LAST BATTLE	ALIEN III	DINO DINY SOCCER	MEGALOMANIA
CHAKAN	GHOUL'S N GHOST	SHADOWN THE BEAST	ANOTHER WORLD	ECCO DOLPHIN	MERCS
CYBER BALL	GYNOUGS	SPACE HARRIER II	ATOMIC RUNNER	EX MUTANT	SPEEDBALL II
DAVID ROBINSON	JAME POND II	STRIDER	BOB	GALAHAD	SPLATTER HOUSE II
E-SWAT	JOHN MADDEN II	TALESPIN	BUBSY	GODS	TEAM USA
EA HOCKEY	JORDAN & BIRD	VIRTUA SEYDLIDE	BULL BLAZER	GRAND SLAM	TWIN HAWK
FATAL LABYRINTHE	KID CAMELEON	WORLD CUP ITALIA	COOL SPOT	JURASSICK PARK	ULTIMATE SOCCER

150 F	150 F	150 F	200 F	200 F	250 F
ALADDIN	JAMES POND III	ROCKET KNIGHT	SONIC III	JURASSIC PARK II	BATMAN FOREVER
ASTERIX	MADDEN 94	SHAQ FU	ALIEN SOLDIER	NBA ACTION 95	LIGHT CRUSADER
BLOOD SHOT	MR NUTZ	SONIC SPINBALL	ATP	NBA JAM TE	PETE SAMPRAS 96
DUNGEON & DRAGON	MUTANT LEAGUE FOOTBALL	STREET FIGHTER II	BONKER'S	NBA LIVES 95	PRIMAL RAGE
DYNAMITE HEADY	NBA JAM	STREET OF RAGE II	DAFFY DUCK	PETE SAMPRAS	PROBOTECTOR
FIFA SOCCER	PAGE MASTER	SUBTERRANIA	ECCO DOLPHIN II	POWER DRIVE	SOLEIL
FLASHBACK	PIT FALL	THUNDER FORCE IV	FIFA 95	TAZMANIA II	SONIC IV
HAUNTING	PSG	TORTUE FIGHTER	IMG TENNIS	X-MEN	STORY OF THOR

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES
PERIPHERIQUES - CARTOUCHES
LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS,

SUPER NINTENDO occas (garantie 6 mois) 390 F

100 F	150 F	150 F	200 F
AXELAY	ADAM'S FAMILY II	DRAGON	ALADDIN
BILL LAMBER'S BASKET	CASTLEVANIA IV	MARIO ALL STAR	FIFA SOCCER
CLAYMATES	COOL SPOT	MR NUTZ	FLASHBACK
INTERNATIONAL TENNIS	DINO DINY SOCCER	RISE OF THE ROBOT	MARIO KART
MAGIC SWORD	FLASHBACK	ROGER RABBIT	NBA JAM
R TYPE	MICHAEL JORDAN	SENSIBLE SOCCER	RDI LION
SILVA SAGA II	PAGE MASTER	SHAQ FU	Y BALL
STARWING	STREET FIGHTER II TURBO	SKYBLAZER	WOLVERINE
SUPER SOCCER	SUPER TURRICAN	SYNDICATE	YOSHIES COOKIES
		WARLOCK	ZELDA 3

250 F	250 F	300 F	350 F
BC KID	CLAY FIGHTER II	ADAM'S FAMILY VALUE'S	DOOM
BLACK THORNE	DONKEY KONG	BATMAN ROBIN	EARTH WORM JIM II
GEOMON FIGHT II	EARTHWORM JIM	CHRONO TIGGER (JAP)	FIFA 96
HEBEREKE'S	JUDGE DREDD	DRAGON BALL Z III	FINAL FANTASY III
ILLUSION OF GAYA	MORTAL KOMBAT II	FATAL FURY SPECIAL	ILLUSION OF TIME
INTERNATIONAL SOCCER	NBA JAM TE	MEGAMAN X II	KILLER INSTINCT
JELLY BOY	PAC IN TIME	MIGHT & MAGIC III	MORTAL KOMBAT III
JUNGLE STRIKE	POWER DRIVE	PRIMAL RAGE	TINTIN
KICK OFF III	SOCCER SHOOT OUT	SECRET OF MANA	TURBO TOONS
PUNCH OUT	SPARSTER	SUPER STREET FIGHTER II	YOSHI ISLAND
STREET RACER	WARIO WOOD	SUPER TURRICANE II	X-MEN

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS
Nom . . .
Prénom . . .
Adresse
Code postal
Ville
Ma console
Tous nos prix sont TTC,
les promotions ne sont pas cumulables.

J'achète Noircissez ● le jeu que vous désirez
J'échange Noircissez ● le jeu que vous désirez
Mettre une croix ⊠ pour le jeu que vous donnez. Decouper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.
Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F
CHEQUE CCP CARTE BLEUE Date d'expiration
Date Signature
PLAYER + 05/96

Face à face houleux entre les deux vedettes de « Toy Story », Buzz et Woody.

Persuadé d'être arrivé sur une planète inconnue, Buzz va se comporter en vrai super héros de l'espace.

M. Patate et le gentil cochon d'Andy tuent le temps !

« BROKEN ARROW » LE NOUVEAU JOHN WOO !

On attendait avec impatience le nouveau film de John Woo, l'homme de *The Killer* et d'*Une Balle dans la tête*. Exilé aux Etats-Unis, Woo avait connu des problèmes avec Van Damme, la star de *Chasse à l'homme*, son seul film américain à ce jour, et n'avait donc pû travailler convenablement... Que les fans de fusillades se calment, le scénario de *Broken Arrow* (« La lance brisée ») est très éloigné des polars qui ont popularisé le cinéaste, puisqu'il s'agit d'un film à suspense dans lequel un courageux pilote (Christian Slater) doit récupérer deux armes nucléaires égarées après un crash (« broken arrow » en argot du Pentagone). Problème : les missiles ont en fait été chourrés par l'autre pilote, un fourbe renégat joué par John Travolta (excellent). L'essentiel du film consiste donc en une longue course poursuite dans le désert du Nevada. Woo demeure bien sûr un metteur en scène inouï, mais les fans de l'auteur seront probablement déçus par le côté quand même très hollywoodien de l'ensemble. Avant d'être un film de John Woo, *Broken Arrow* est une grosse machine hollywoodienne, avec ses bons et ses mauvais côtés (une surenchère dans le destroy et un scénario bourrin — les spécialistes de Woo y retrouveront quand même une histoire d'amitié). C'est bien fait, plutôt agréable mais tristement terne en comparaison des polars mythiques de Woo. Amis lecteurs, organisons un commando pour sauver John Woo des studios hollywoodiens !

Cinéastes avant d'être informaticiens, les gens de Pixar et Disney, ont compris que le projet *Toy Story* ne serait viable que muni d'un bon scénario avant d'être un exercice de style 3D. En ce sens, c'est une réussite, puisque le spectateur accroche complètement aux persos et oublie presque complètement l'aspect technique du film.

RÉVOLUTION EN 3D

Côté 3D, c'est bien sûr l'ogrie ! On notera avec satisfaction que les auteurs ont volontairement délaissé l'aspect hyper spectaculaire de bon nombre de courts-métrages en 3D (par exemple les « rides ») pour se concentrer sur une vraie mise en scène cinématographique, discrète et efficace (rassurez-vous : comme toute grosse production américaine, *Toy Story* est bourrée de scènes d'action). Bref, *Toy Story* est bel et bien une date, un film à voir absolument ! Le dossier de presse proclame fièrement que « *Toy Story* constitue, comme *Blanche neige et les sept nains* en 1937, un tournant dans les moyens d'expression mis à la disposition des réalisateurs... » Ils ont raison, les bougres !

RENDU

Calcul final conférant aux objets 3D de la scène leur aspect définitif. Le programme de rendu commence par rassembler une description de la scène à rendre. Cela comprend les objets (les modèles), leur position (l'animation), la description de leur surface (les shaders), la position des sources lumineuses et la position et l'orientation de la caméra. Ceci fait, l'ordinateur simule le passage de la lumière sur les objets pour calculer la couleur de chaque pixel de l'image.

RÉSOLUTION

La résolution d'une image digitalisée décrit le nombre de pixels stockés. Pour *Toy Story*, la résolution est de 1536 X 922 pixels.

SHADERS

Les shaders sont des petits programmes parfois très complexes qui permettent de décrire l'aspect d'une surface (comme du cuivre, du parquet ou du papier peint). Le shader permet de déterminer la couleur de sa surface, sa texture — si elle est lisse, rugueuse ou granulée- et comment elle absorbe la lumière. Le programme de rendu utilise en phase finale chaque shader pour déterminer l'aspect de l'objet en fonction de la lumière présente dans la scène.

TEXTURES PLAQUÉES

Pour bien décrire certaine surfaces, il vaut mieux utiliser une image scannée ou peinte. Par exemple, les autocollants de Buzz l'Eclair comportent des illustrations définies par le département artistique. La texture de l'édredon d'Andy a été créée en scannant un vrai morceau de tissu. Les salissures du bureau de Sid ont été peintes. Chaque texture plaquée a été incorporée dans le shader de surface pour contrôler la couleur, la réflexion lumineuse ou les marques d'usure. Une texture plaquée est un composant du shader.

GAMES MASTER

10, Grande Rue
91260 JUVISY
✆ (1) 64 48 52 52
Fax (1) 64 48 42 98

Horaire
Du lundi au samedi
10h - 12h30 / 14h - 19h

PLAYSTATION

CONSOLES / ACCESSOIRES

■ Console + 1 jeu* + 1 CD démo + 1 manette	2399 F
■ Console + 1 jeu* + 1 CD démo + 2 manettes	2489 F

■ ADAPTATEUR JEUX US ET JAP	TEL	■ MANETTE (pad turbo) COMMANDER	99 F		
■ CABLE RGB	169 F	■ MANETTE (program.) COMMANDER +	199 F		

JEUX

■ ACTUA GOLF fr*	299 F	■ DOOM fr	329 F	■ ROAD RASH fr	349 F
■ ACTUA SOCCER fr*	299 F	■ JOHNY BAZOOKATONE fr*	299 F	■ STREET FIGHTER ZERO us	399 F
■ ALIEN TRILOGY fr	329 F	■ KILEAK THE BLOOD 2 jap	469 F	■ TEKKEN 2 jap	399 F
■ ALONE IN THE DARK us	369 F	■ MADDEN 96 us	349 F	■ TWISTED METAL fr	359 F
■ ASSAULT RIGS fr	369 F	■ NBA IN THE ZONE fr	349 F	■ VAMPIRE jap	429 F
■ CYBERIA	369 F	■ REVOLUTION X fr	329 F	■ VIEW POINT fr	349 F
■ D* fr	329 F	■ RISE OF THE ROBOT 2 fr	329 F	■ ZERO DIVIDE fr	349 F

SATURN

CONSOLES / ACCESSOIRES

■ Console + 2 manettes + DAYTONA USA	2379 F
■ Console + 1 manette + DAYTONA USA	2279 F

■ ADAPTATEUR JEUX ETRANGERS	199 F	■ MANETTE (program.) EXPLORER +	199 F		
■ ACTION PRO REPLAY 3 en 1	369 F	■ MANETTE (turbo rafiemi) EXPLORER +	99 F		

JEUX

■ 11TH HOUR fr	349 F	■ JOHNY BAZOOKATONE fr	299 F	■ THUNDER HAWK 2	349 F
■ D* fr	369 F	■ MADDEN 96 us	369 F	■ TOSHIDEN jap	399 F
■ DRAGON FORCE jap	399 F	■ MYSTARIA fr	349 F	■ TRUE PINBALL fr	349 F
■ EARTH WORM JIM 2 US	369 F	■ REVOLUTION X fr	369 F	■ VAMPIRE HUNTER jap	429 F
■ FIFA 96	349 F	■ RISE OF THE ROBOT 2 fr	369 F	■ VIRTUA FIGHTER 2 fr	369 F
■ FORMULA 1 fr	369 F	■ SEGA RALLY fr	369 F	■ WING COMMANDER 3 fr	349 F
■ HANG ON fr	349 F	■ STREET FIGHTER ZERO us	369 F	■ X-MEN fr	399 F

MEGADRIVE

ACCESSOIRES

■ PAD 3 BOUTONS	69 F	■ PAD 6 BOUTONS / TURBO	99 F

JEUX

■ CUTTHROAT ISLAND	369 F	■ LOBO	399 F	■ PHANTASY STAR 4	369 F
■ FIFA 96	399 F	■ MADDEN 96	349 F	■ WEAPON LORD	369 F
■ I. S. S. SOCCER DELUXE	399 F	■ MORTAL KOMBAT 3	399 F	■ WORMS	359 F

SUPER NINTENDO

ACCESSOIRES

■ PAD 6 BOUTONS / TURBO	99 F	■ MULTIPLAYER ADAPTATOR (5 joueurs)	129 F

JEUX

■ 90 MN SOCCER	429 F	■ KILLER INSTINCT	459 F	■ MORTAL KOMBAT 3	399 F
■ DONKEY KONG COUNTRY 3	469 F	■ LOBO	449 F	■ WORMS	399 F
■ DOOM	399 F	■ MEGAMAN X 3 us	429 F	■ YOSHI'S ISLAND fr	459 F

VIDEO

■ COBRA VOL 1 à 0	129 F	■ MIGHTY SPACE MINERS VOL 1 à 2	99 F		
■ DRAGON BALL Z VOL 1 à 14	99 F	■ PATLABOR 1 à 2	129 F		
■ ICZELION VOL 1 à 2	99 F	■ SHIN ANGEL VOL 1 à 4	99 F		

MAGIC

■ CHRONICLES BOOSTER (Anglais)	15 F	■ L'ASSEMBLEE BOOSTER	17 F	■ L'ERE GLACIAIRE STARTER	55 F
■ FALLEN EMPIRES BOOSTER		■ L'ASSEMBLEE STARTER	55 F	■ RENAISSANCE BOOSTER	11 F
(Anglais)	11 F	■ L'ERE GLACIAIRE BOOSTER	17 F	■ TERRES MATALES BOOSTER	11 F

CARTE ABONNEMENT* = -10% + 1 Cadeau au choix

Pour les Vidéos, les Mangas et le Trading (Magic, cartes à collectionner ...)

tous nos prix sont réactualisés en permanence, téléphonez au (1) 64 48 52 52

*Sauf Consoles et Promotions

BON DE COMMANDE à renvoyer à GAMES MASTER

10, Grande Rue - 91260 JUVISY SUR ORGE - Tél. : (16 1) 64 48 52 52

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code postal .....
Ville .....
Console utilisée .....

Produits	Qte	Prix
Carte d'abonnement 100 F		
Frais de port +30 F	TOTAL	

REGLEMENT :

❑ CARTE BLEUE n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration |_|_|_|_|

❑ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL Date Signature

PLAY 03/96

MANGAS

SAMURA PRIX PLAYER 96 !

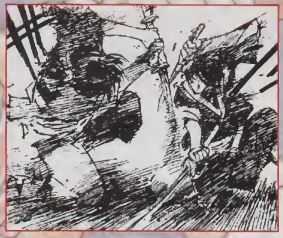
Comme chaque année, au cours du festival d'Angoulême, *Player One* a remis son Prix du meilleur jeune illustrateur. Le lauréat 1996 est Hiroaki Samura, un jeune mangaka...

© DR

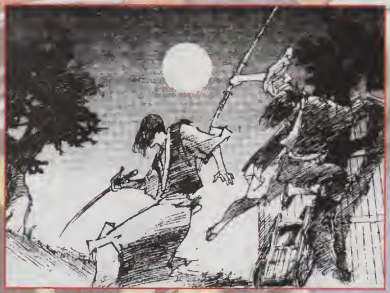
Hiroaki Samura est un dessinateur japonais de 26 ans qui travaille pour les éditions Kodansha (*Gunsmith Cats*, *Ghost In The Shell*, *Akira*). *L'Habitant de l'infini*, son premier manga, est disponible en version française aux éditions Casterman. Pourquoi l'avoir choisi comme lauréat ? Tout simplement parce que ce manga est une des plus impressionnantes bédés du moment ! Excitant, le scénario de Samura nous raconte les aventures sombres, sanglantes et fantastiques de Maji, un samouraï immortel. Ce sabreur hors pair doit en effet sa quasi-invulnérabilité à un ver mystérieux, surgi des profondeurs du Tibet et qui squatte ses intestins. Commence alors une longue errance, dans la plus pure tradition des films de Chambarra (genre cinématographique japonais consacré aux samouraïs), où ce perso sinistre accumule combats et massacres. Digne héritier du folklore bouddhiste nippon (Maji arbore sur son dos le signe bouddhiste de la Swastika), *L'Habitant de l'infini* est parfaitement mis en valeur, que dis-je, transcendé par les illustrations de Samura. Impressionnantes de réalisme et de poésie, les planches du manga prennent une dimension hallucinante quand on sait que leur auteur n'a « que » 26 ans !

Bref, *L'Habitant de l'Infini* atteint des sommets dans l'art de la bande dessinée ! Respect total pour Samura : un grand auteur est né !

Éd. Casterman (2 volumes parus)



© DR



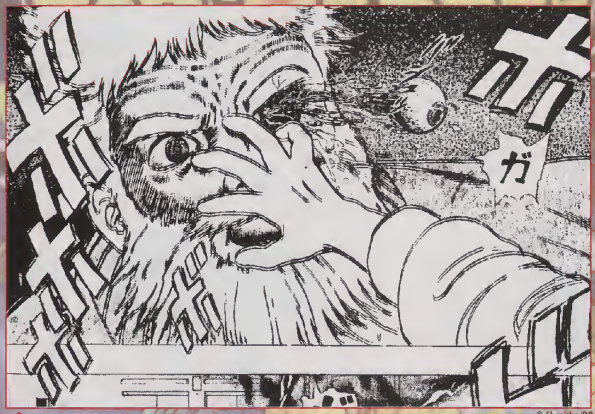
© DR

© DR

UN BON PALMARÈS !

Une fois n'est pas coutume, le palmarès du Festival était quasi irréprochable... Pour preuve, l'Alph-art (prix) du meilleur album francophone, qui a récompensé *L'Autoroute du soleil* de Baru (Éd. Casterman), un album formidable réalisé pour l'éditeur japonais Kodansha ! Sinon, rien à redire aux prix décernés à Juillard, Willem, etc. Seul (gros) regret : les membres du jury ont décerné l'Alph-art du meilleur album étranger à l'anecdotique *Bone* de Jeff Smith (Éd. Delcourt) alors qu'étaient nominés les titanesques *Gon* de Tanaka (Éd. Casterman) et le *J'ai tué pour elle* de Frank Miller (Éd. Rackham/Vertige Graphic). On n'a pas encore compris...

MANGAS : IMPORT



© Shueisha/DR

À la demande du peuple, on commence par l'incontournable : *DBZ* ! Tout ça pour vous dire qu'en plus des merveilles présentées dans notre dossier, vous pouvez trouver facilement le bel anime-comic consacré à *Toplon*, film sorti en salles en octobre dernier. On ne s'éternisera pas sur ce bouquin, qui bénéficie des qualités habituelles de ce genre d'ouvrage (impression cool, plein d'infos)...

THE ARTIFICIAL ANGEL

Prépublié dans l'hebdo *Shonen Weekly Jump* de la Shueisha (comme *DB* en son temps), ce manga constitue sans aucun doute une des meilleures surprises de la saison. Ce récit mêlant science-fiction, fantastique et humour nous propose en effet certaines des planches les plus efficaces (graphismes et mise en page) vues récemment. On vous conseille donc de foncer découvrir ce titre

© Shueisha/DR

© Shueisha/DR

(précisons quand même que l'« ange artificiel » du titre n'a rien à voir avec Gally, la cyborg de *Gunnm*) en attendant qu'un éditeur français ait le bon goût de le traduire...

ÉTRANGE MANGA

Autre manga intéressant du mois, cette bédé s'adresse avant tout aux amateurs de mangas « différents ». Un seul coup d'œil aux graphismes et on comprendra que ce manga sort de l'ordinaire. L'auteur passe avec une facilité déconcertante d'un style réaliste qu'il transforme subrepticement en déviance graphique. On pourra reprocher à cet album un certain manque de maturité, mais convenons qu'il a au moins le mérite de nous sortir du tout-venant du manga industriel.

© DR

© DR

PLANÈTE MANGA : LA FOLIE !

Le premier festival 100 % dédié aux mangas et à la japanimation a eu lieu du 7 au 11 février à l'Espace Champerret de Paris. Un salon dont le succès a dépassé toutes les espérances !

Son excellence, l'ambassadeur du Japon.

Kitazume, le designer de Moldiver.

En cinq jours, dont un week-end furieux au cours duquel les organisateurs ont eu toutes les peines du monde à contenir la foule, 42 000 personnes sont venues à la rencontre des dizaines de professionnels qui exposaient sur le salon. On s'en doute, tout le gratin de l'édition vidéo et BD spécialisée en mangas, ainsi que les fanzines et les leaders de la presse spécialisée en jeux vidéo étaient de la partie. Pas vraiment surprenant donc de découvrir un stand AB Productions ou MCM, mais beaucoup plus étonnant de déboucher, au hasard d'une allée, sur un restaurateur japonais, une école d'arts martiaux, un photographe (qui proposait au badaud d'être immortalisé en Son Gohan — le pied !), un éditeur vidéo spécialisé dans le manga amateur « live » et bien d'autres exposants que l'on n'a pas coutume de croiser dans ce genre de manifestation. La plupart des stands diffusaient des animes, ajoutant (avec le rap asséné par la sono) à la cacophonie ambiante. Sur le podium des animateurs, Ness de Mangazone, le duo de Récré Kids sur TMC ainsi que l'inénarrable Cyril Drevet présentaient

Affluence sur les stands.

Sailor Moon *et compagnie !*

3 mois d'essai

PLAYER ONE LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO !

En vente chez tous les marchands de journaux

MANGA PLAYER LE MAGAZINE DES FANS DE MANGAS !

Je m'abonne pour 3 mois

■ à Manga Player : 79 F au lieu de 90 F

■ à Player One : 84 F au lieu de 96 F

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code postal : Ville :
Date de naissance :
Console(s) :

Signature obligatoire* :
* des parents pour les mineurs

Le stand MSE, où l'on pouvait découvrir Manga Player, Player One *et discuter avec des membres de la rédaction.*

des concours plus ou moins compliqués genre « Questions pour un otaku » ou d'anthologiques sessions de karaoké. À proximité de la scène, un mur d'images retransmettaient les films diffusés en salle de projo dont l'époustouflant *Ghost In The Shell*, présenté pour la première fois en France !
Inauguré officiellement par l'ambassadeur du Japon, le festival a accueilli aussi Christophe Gans et Tcheky Karyo, respectivement réalisateur et interprète du film *Crying freeman*. Interrogé par *Player* à propos du salon, Gans (qui venait d'acquérir des tonnes de produits dérivés) nous a affirmé que « ça fait du bien de se retrouver entre fans dans un salon de cette importance » (on en profite pour signaler que la sortie de son film a été reportée à la 2e quinzaine d'avril — on en reparlera prochainement).
Kaze Animation avait invité M. Kitazume, le designer de la série d'OAV *Moldiver*, qui a consciencieusement dédicacé à des dizaines (centaines ?) de fans des petites cartes, imprimées spécialement pour l'occasion (collectors !). Visiblement impressionné par le nombre de visiteurs, l'auteur nous a confié qu'il « ne soupçonnait pas que les mangas aient une telle importance en France. » Cela dit, on regrettera que Planète Manga n'ait pas accueilli plus d'artistes. Espérons qu'ils seront plus nombreux l'année prochaine. Véritable Arlésienne du festival, folle rumeur qui a couru sur toutes les lèvres, l'hypothèse de la venue d'Akira Toriyama (propagée par un des organisateurs) ne s'est pas vérifiée, à la grande déception du public (officiellement, il serait venu le dimanche mais aurait dû rebrousser chemin car le salon avait dépassé sa capacité d'accueil — file d'attente de trente mètres à l'entrée du pavillon !).
Quoi qu'il en soit, Planète Manga a été un succès incontestable, preuve que le manga est un phénomène culturel et que l'avenir promet ! Aux dernières nouvelles, les organisateurs comptent déplacer le salon à Nice et Lille.
Ça se fera d'ici l'été, on vous en reparle, comme d'hab !

Inoshiro

Toi aussi, tu peux être San Gohan !

Outre la découverte de mangas, les festivaliers pouvaient s'adonner à des jeux à combien intellectuels.

Concours 3615 Player One

pour jouer : *jeux

Les Lots

20 K7 vidéo Yugen Kaôsha

20 K7 vidéo Moldiver

(doublées en français)

© 1994 AIC/Pioneer LDC Inc. Under licence to Pioneer LDCE Ltd

© 1992 AIC/Pioneer LDC Inc. Under licence to Pioneer LDCE Ltd

anime PIONEER

KAZE ANIMATION

1995 Kaze Animation/Ucore SA/Anime Virtual Prod. (EDV 549)

Sport Illustrated / McLain/ press sport

PREPAREZ-VOUS A REGARDER LA REALITE EN FACE.

TOTAL NBA 96

«Total NBA 96 est incontestablement la simulation ultime. Graphismes, animation, stratégie, qualité de jeu»... Player one

SONY GAME LINE : 36 68 22 02*

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

«Les caractéristiques de l'équipe NBA et des membres de cette équipe utilisés sur ou dans ce produit sont des marques, des modèles déposés et toute autre forme de la propriété intellectuelle de NBA Properties, Inc. et des membres de l'équipe ne peuvent être utilisés, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable de NBA Properties, Inc. © 1995 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés». " ▲ " et " PlayStation " marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. ● marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation. *2,23 F/mn TTC.